INSANITY DVD THE SHOOTING LOVE XIISTAG & TRIZEAL シューティングラブ。読本

NH
Insanity Naked Hunter

INSANITY DVD SERIES

THE SHOOTING LOVE

トゥエルブスタッグ&トライジール



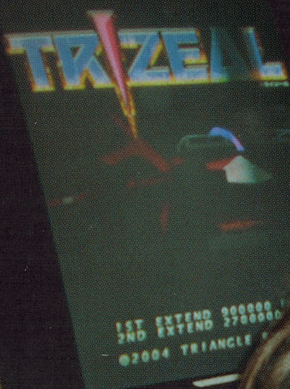
ザ・シューティングラブ。

XIISTAG TRIZEAL

Illustration by Ikuro Ishihara

DATAM POLYSTAR

女だってシューティングラブ。





『シューティング ラブ。 ～TRIZEAL～』
・対応機種：プレイステーション 2
・標準価格： 7140円（税込）

絶賛発売中!!

シューティングラブ。の読本



Illustration by Ikuro Ishihara

CONTENTS

トライアングル・サービス
TRIANGLE SERVICE

XIISTAG SIDE



トゥエルブスタッグ

XIISTAG

™

INSANITY DVD
THE SHOOTING LOVE

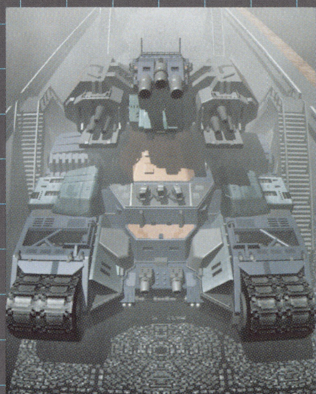
トゥエルブスタッグ イラスト・CG集





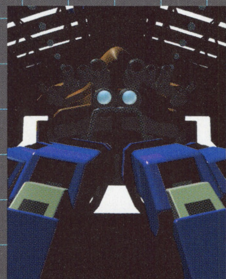






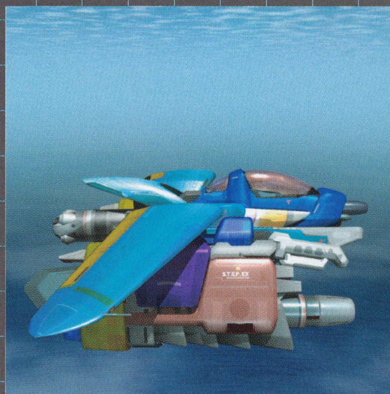


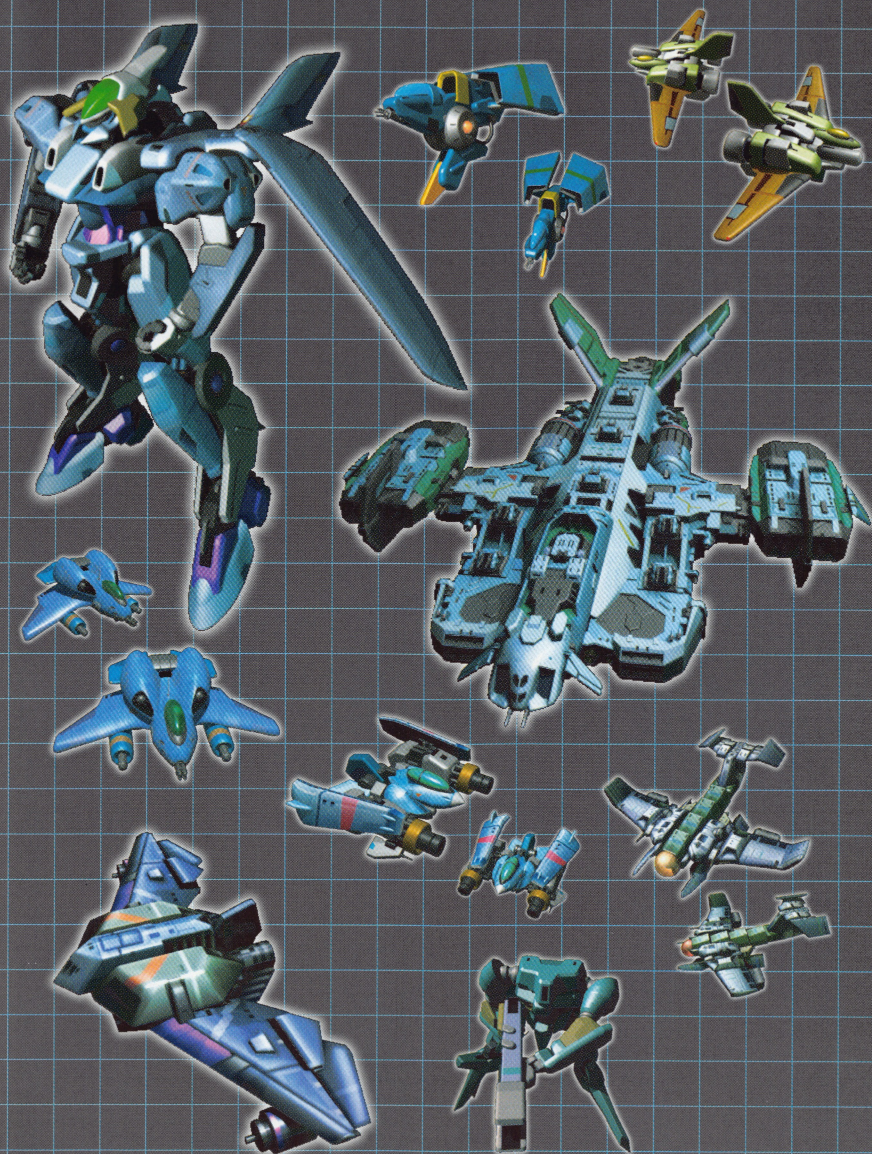


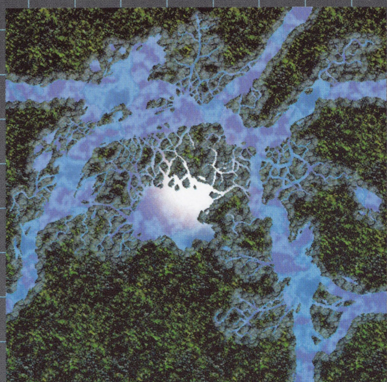


XII STAG

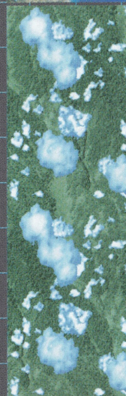




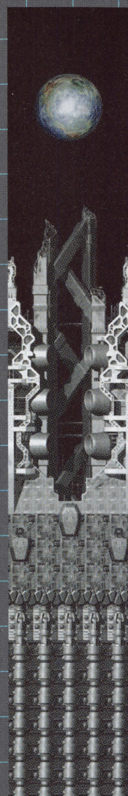




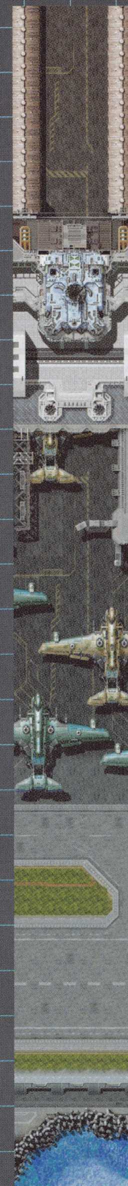


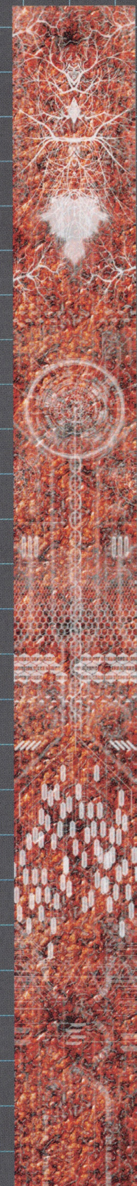












藤野社長のときめきダイアリー

有限会社トライアングル・サービス代表取締役社長　藤野俊昭（32）氏。会社をたったひとりで切り盛りするスーパー社長の、華麗なる日常のひとコマをここにチョットだけ公開しよう。

■社長日記2005 5月某日 ウクライナからの刺客ACT1

ウクライナの会社から仕事の話が来とります。提携しない？とか、おたくのソフトを販売させてくれないか？　とか、そんな話はいくつかきてました。どれも英語でのコンタクトだったんでスルーしてましたが、今回は日本語で来てます。
英語で書類送っていいか？ って訊かれたんで、出来る限り日本語でよろしくって言ったら頑張って翻訳してくれてます。イイ感じだ。
担当の人、日本人（女性）だし。
どうやらウチでやる作業はほとんど無い感じ。それならやってみようかと。今後ウチで作るモノの海外窓口みたくなってくれたらイイナ。なんて期待してみる。まぁ、うまくいかなくてもしょうがないって気持ちで。

■社長日記2005 11月某日 ウクライナからの刺客ACT2 グレブ氏/セルゲイ氏

よろしければ手前どものゲームの感想を頂けますか？　とウクライナの会社から頼まれて。
俺っちなんぞのインプレッションでよろしければ……。
ってことで、ウクライナ産PocketPCのシューティングゲームをやってみました。正直、ウクライナの有名なゲームって知らんし、あんま大した事ないのでは？ と思ってましたが……、**うっかりバッテリーが切れるまで遊んじまったー!!**
言ってしまえばヨーロッパ人が作った彩京テイストのシューティング「Claygun」。オリジナリティとか説明しやすいセールスポイントとかは無いけれど、無駄に複雑なシステムもないんで難しい事考えないで気楽に遊べます。
クリエーター自身が楽しんで作ってる感が：4
プレイヤーに楽しんでもらおうという気持ちが：1
ぐらいの割合で作られてるんじゃないかと感じました。
結構イイネー。

■社長日記2005 11月某日 メキシコからの刺客 アルトゥーロ氏

世の中なにが起こるかわからない。
今日は銀行行ったり事務用品とか買いに行ってから、14時くらいに事務所へ出勤。入り口で管理人さんに声かけられた。
「お客さん来てましたよー。」
はい？ どちらさん？
「イギリスの方があなたに会いたいって言ってましたよ。」
はて？ なぬ？ イギリスに知り合いはたぶん居ませんけど……。
事務所のドアにメッセージが挟んでありました。英語と日本語のメッセージ。イギリスのゲーム会社で働いている人が俺に会いたいと尋ねてきたらしい。電話番号が書いてあったので電話してみた。
「新宿にいるのでこれからいってもいいですか。」と。
来客予定があったので、その後だったらいいですよ。と返答。
ホントに来た！ メキシコ生まれのゲーム好きが。
スコットランドかフィンランドで仕事をしていたらしいが、スカウトされて現在イギリスの某有名ゲーム開発スタジオで働いていているらしい。
なんでもメキシコではゲームセンターを経営していて、あの手のゲームが大好きで、休暇で日本に来ていると。
そんで、ぜひあの人（俺ぇー!?）に会いたくて尋ねてきたと。イロイロ話しました。とにかく彼は私に会えて凄い感激してました。なんでもファンが沢山いるそうですよ。
えぇ？ ホントデスカー？ とりあえずTシャツとポスタープレゼントして、イギリス帰ったらこれ着て会社行ってね。って言ってみたら、
「喜んで！ 写真送りますよ。ポスターも貼りますよ！」
と言ってくれた。楽しみなのねん。
世の中何が起こるかわからないよー。

■社長日記2006 1月某日 珈琲男

今日は午前中から打ち合わせだったんで、いつもより早く出社。その後メール投げたりなんやかんやで昼過ぎ。
めし食うべ。ってことでコンビニにでも行こうかと。
エレベータを待ってると、ひとつ上の階からなにやら女性の楽しげな声が聞こえる。上がってきたエレベータが上の階で止まって、降りてきた。声の主のふたり組が居る。このマンションだと珍しく若い女性だ。見かけない人なので距離をとってドアの方へ振り返る。
沈黙……そしてエレベーターが降り始める……。すると突然背後から、
「あけましておめでとうございます。」
お？ 知り合いか自信無いけど声掛けてみた感じの口調……。俺にか？ ふたり組と俺だけだし……。
振り向いたら、さっき視界に入らなかった方の女性が白いマスクに手を掛けながら挨拶してきた。な～んだ、同じマンションの珈琲屋さんじゃないの（ここの珈琲うまいんだ）。ひとりは何度も会ってる人で、もうひとりは初対面。誰だろ……。
珈琲屋さんはウチより下の階なので、まさか降りてくるエレベータに乗っているとは思わなかった。しかし、あけおめって……。会ったついでにあとで豆を買いに行く約束をする。あちらは出掛けるところだったようで。
前に豆を買いに行ったとき、そこの社長さん（ふたり組みとは別の人）とくっちゃべっていて、パソコンのモニターが壊れてるかも？ とか言ってたんで、じゃあウチの使ってないモニターを貸しときますよ。返すのいつでも良いんで。って感じでわりとよろしくお付き合いしてる珈琲屋さん。
しかし、初対面のほうの人、若くてかわいかったなぁ……。なんかバレエでもやってそうな雰囲気。ちょっとときめいた。珈琲屋さんの友達かなんかだろうか？
で、その後。ふたり揃って珈琲届けに来てくれて、紹介されました。
「ウチの新しいスタッフです。」
えぇぇぇぇマジですかぁぁぁぁ！
また珈琲豆買いに行っちゃうぞー。



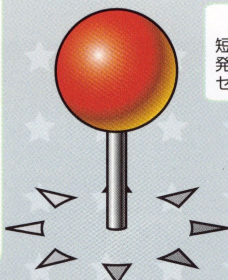
システム解説

　このコーナーでは『トゥエルブスタッグ』におけるさまざまなデータを紹介していく。すでに判明しているものだけでなく、これまでには明かされてこなかった細かなデータも掲載してあるので、映像鑑賞やプレイの際の参考にしてほしい。なお、本作における1フレームは60分の1秒となっている。

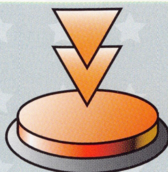
基本操作

本作では、1本のレバーと3つのボタンを使用する。これらの役割について解説しよう。

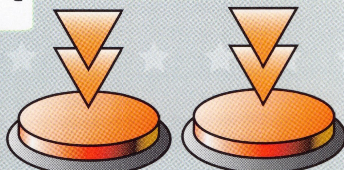
8方向レバー
自機の移動、およびサイドアタックのコマンド入力に使用する。



Aボタン
短く押すとショットを3セット発射。押し続けるとショットをセミオート連射できる。



※Cボタン
短く押すとショットを1セットだけ発射。押し続けるとショットを連射（秒間20セット）できる。



Bボタン
ボンバーバリアを使用する。

※使用可能に設定されている場合のみ。

ショット

　自機から発射される、いわゆる通常弾。パワーアップアイテムを取得するたびにショットのパワーが1段階アップし、最終的には5段階まで増加する。

ボンバーバリア

　使用すると、自機を中心に一定時間バリアを展開する。バリア内では自機が完全無敵になるので、ボス戦などで重宝する。使用回数には制限があり、初期状態の使用回数は2回。以降はボムアイテムを取得するたびに使用回数が1回ぶん増え、最大5回ぶんまでのストックが可能。

サイドアタック

　特定のレバー操作をすることで、自機の横方向に攻撃を繰り出すことができる。射程は短いものの、攻撃力は非常に高く、敵を貫通する特徴がある。また、サイドアタックで敵を倒すとスコア倍率が上昇するため、高得点を狙う際は重要な要素となる。

ミスすると？

自機のやられ判定が敵や敵弾に接触するとミスになる。そのあとは残機がひとつ減少し、ショットとボンバーバリアが初期状態になって復帰する。(コンティニュー時はボムアイテム1個とパワーアップアイテム2個が出現する) なお、救済措置として一定の無敵時間が設定されている。

復帰後の無敵時間

200フレーム

自機の性能について

プレイヤーが操作できる機体は1種類のみだが、1P側と2P側では機体色と移動速度にわずかな違いがある。なお、やられ判定は自機の中心部1ドットだけと非常に小さく設定されている。

自機のやられ判定



写真中央の赤い点

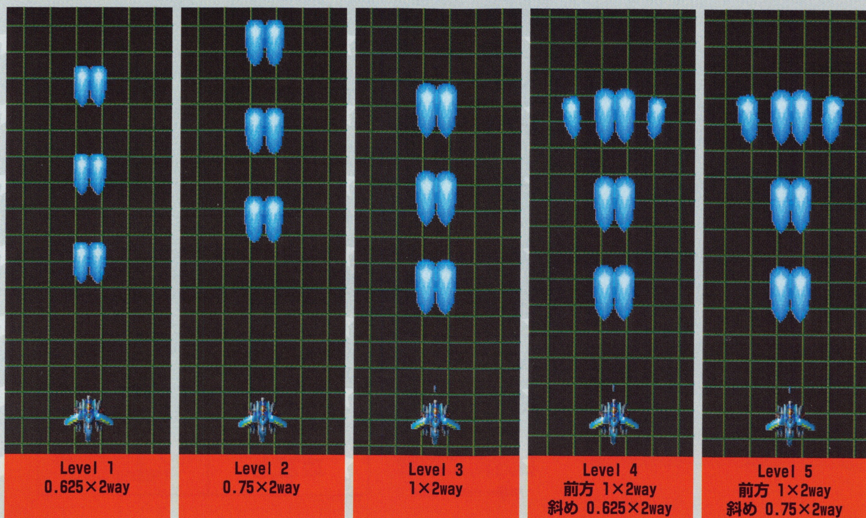
自機の速度

1フレームごとの移動距離
(単位:ドット)

1P機体 2.50
2P機体 2.75

ショットの性能について

パワーアップアイテムを取得すると、そのたびにショットのパワーが上昇していき、最大5段階まで増加する。初期状態では自機の直線上にしか撃ち出せないが、4段階目以降は斜め方向にも撃ち出せるようになる。なお、画面内に撃ち出せる弾数に制限はない。

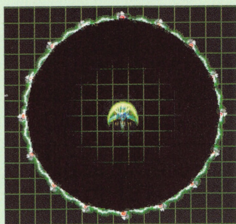


Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
0.625×2way	0.75×2way	1×2way	前方 1×2way 斜め 0.625×2way	前方 1×2way 斜め 0.75×2way

※写真下の数値は攻撃力

ボンバーバリアの性能について

使用するとバリアが自機の中心から展開。バリアは徐々に広がっていき、一定時間が経過すると消失する。バリア展開中は緑色の線で囲まれた範囲内において自機が完全無敵になる。また、バリアは敵弾をボーナス得点に変換し、効果範囲内にいる敵に対してはダメージを与える。なお、バリア外周部分のミサイル16基にもそれぞれ攻撃判定が存在する。



ボンバーバリアの攻撃力

中央部分：4フレームごとに1
ミサイル部分：1フレームごとに0.03125

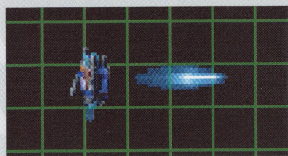
ボンバーバリアの持続時間

206フレーム

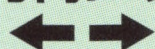
サイドアタックについて

サイドアタックにはレベル1とレベル2の2種類が存在し、それぞれ入力コマンドが異なっておりサイドアタックレベル2はサイドアタックレベル1に比べて、コマンドが難しくなっている。しかし、攻撃方向を気にせずにただ連続で攻撃するだけならば、レバーを左右交互にすばやく入力（レバガチャ）しつづけることで簡単に繰り出せる。

サイドアタックレベル1



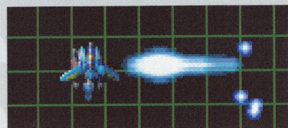
入力コマンド

左方向に攻撃


右方向に攻撃


攻撃判定が発生するまでの時間	コマンド完成から3フレーム
攻撃判定の持続時間	1フレーム
攻撃力	8（貫通性能あり）

サイドアタックレベル2



入力コマンド

左方向に攻撃


右方向に攻撃


攻撃判定が発生するまでの時間	コマンド完成から3フレーム
攻撃判定の持続時間	12フレーム
攻撃力	1フレームごとに2.5625（貫通性能あり）

バックファイアアタックについて

本作では、ショットやサイドアタックとは別に、自機の後部から噴射されている排気炎にも攻撃判定が存在する。この攻撃判定は常に存在しつづけているものの、攻撃範囲が狭く、攻撃力も低い。したがって、画面下方から飛来してくる耐久力の低い空中敵機や、重なって攻撃できる地上敵機などに対して有効だ。

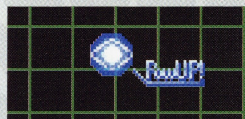


バックファイアアタックの攻撃力

0.5625
(1フレームおきに攻撃判定が発生)

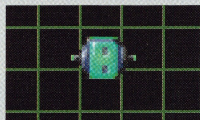
アイテムについて

パワーアップアイテムとボムアイテムの2種類が存在し、敵を規定数倒すごとに出現する。出現後は小さい円を描くように動きながら、ゆっくりと画面下方に消えていく。



パワーアップアイテムの出現条件

敵を15機破壊する



ボムアイテムの出現条件

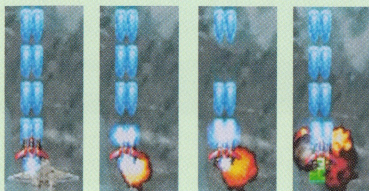
敵を101機破壊する

アイテム取得判定



アイテム早回し

アイテムの出現条件は上記のとおりであるが、実際にゲームをプレイしてみるとそれぞれの規定数に達する前に出現することがある。これは**敵を破壊した瞬間に複数の攻撃が当たっていた場合、そのぶんだけ敵破壊数に加算されてしまう現象**に起因している。例えば、敵を破壊した瞬間にショットとバックファイアアタック、ボンバーバリアを同時に当てた場合、画面上では1機破壊しただけに見えるが、内部的には3機ぶん破壊したことになるのだ。なお、ショットは1セットにつき2発または4発発射されているが、1発ごとにそれぞれ攻撃判定が存在しているため、ショットだけでも早回しをすることが可能だ。



最もベーシックなショットとバックファイアの組み合わせ。ショットの切れ間から後方の敵にもショットが当たっているのがわかる。この場合、ショット2発とバックファイアで3機ぶんの早回しになる。

アイテムの出現個数制限

パワーアップアイテムとボムアイテムは画面上に合計6個までしか出現できないように設定されており、それ以降はアイテム出現条件のみが内部的に処理される。なお、パワーアップアイテム5個とボムアイテム1個が画面内に出現している場合、次のパワーアップアイテムは例外的に出現するようになっている。

アイテムの出現個数上限

6個（状況限定で7個）

スコア倍率について

サイドアタックまたはバックファイアアタックで敵を破壊すると、そのたびに1P側なら画面左下、2P側なら画面右下に表示されているスコア倍率が1ずつ、最大12倍まで上昇する。スコア倍率が上昇している状態で敵を破壊すると、その敵の基本点に倍率がかかるようになる。高得点を狙うのであれば、より高い倍率で敵を破壊するようにしたい。上昇したスコア倍率は一定時間経過するごとに1ずつ低下してしまうが、低下する前に再度、サイドアタックまたはバックファイアアタックで敵を破壊することで上昇、維持することができる。

スコア倍率を上昇させるには？

サイドアタックまたはバックファイアアタックで敵を破壊するたびにスコア倍率が1ずつ上昇（最大12倍）

倍率維持時間

90フレーム
以降、90フレーム経過するごとに1ずつ低下

得点について

本作の得点源にはさまざまなものが用意されている。得点できる状況を知り、どういった行動が高得点につながるのかをきちんと確認しておきたい。

得点源①撃ち込み

敵に対して自機の攻撃が当たると、点数が獲得できる。同一フレーム内に複数の攻撃が当たった場合は、当たった攻撃の数ぶん加算されるようになっている。なお、本作ではすべてのフレームに敵のやられ判定が存在している。

撃ち込み点

攻撃1回につき10点

得点源②敵を破壊する

敵を破壊するとそれぞれに設定された基本点を得ることができる。スコア倍率が上昇している場合は敵を破壊する手段は問わずに、一部の敵（→P31参照）を除いて基本点×スコア倍率が最終的な得点になる。

敵を破壊したときの得点

基本点×スコア倍率

得点源③アイテム

パワーアップアイテムやボムアイテムを取得するごとに得点を獲得できる。また、自機のパワーアップ及びボムストック数がMAX状態のときにそれぞれのアイテムを取得した場合は、個別に設定されたボーナス得点が得られる。余談だが、パワーアップアイテムとボムアイテムが同時に出現するとグラフィック上では完全に重なった状態になるため、別のアイテムに見える場合がある。

状況	得点
アイテムを取得	100点
ショットパワーが5段階目の状態でパワーアップアイテムを取得	1000点
ボムストックが5個の状態でボムアイテムを取得	10000点

得点源④ボンバーバリアを使用して敵弾を消す

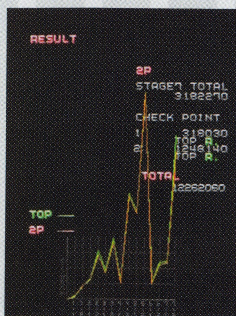
ボンバーバリアの範囲内では、敵弾をすべて消すことができ、そのたびに得点を獲得できる。この点数は1回のバリア展開中で、敵弾を消すごとに上昇していく。

ボンバーバリアで敵弾を消したときの得点表

敵弾を消した数	1発目	2発目	3発目	4発目	5発目	6発目	7発目	8発目	9発目	10発目
得点	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
敵弾を消した数	11発目	12発目	13発目	14発目	15発目	16発目	17発目	18発目	19発目以降	
得点	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	

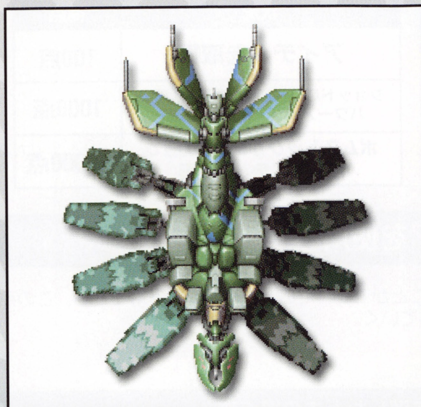
スコアラップについて

本作では各ステージごとに2箇所のチェックポイントが設定されており、通過したときに各チェックポイント間のスコアを集計している。チェックポイント付近まで進むとカウントダウンが始まり、ゼロになると区間内で1位のスコアとの得点差が画面下部に表示される。このとき区間内のスコアが既存のスコアよりも高い点数だった場合は『NEW RECORD！』と表示。低い点数だった場合は、その区間内で1位のプレイヤーのスコアネームが表示されるようになっている。また、ステージクリア後のリザルト画面では、チェックポイントでの得点と1位のプレイヤーのスコアネーム、自分のスコアと1位のスコアの折れ線グラフが表示される。



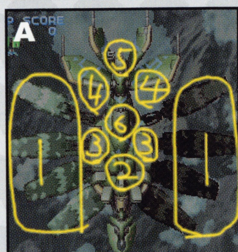
1位のスコアとの差がひと目でわかる折れ線グラフ。スコア次第で想定外の場所までグラフが伸びることも。

S T A G E 1

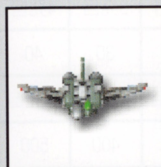


ボス

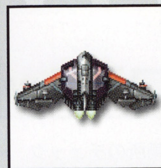
番号	説明	スコア	耐久値
-			
	本体	10000	160
第一形態			
A-1	羽（自機との衝突判定なし）x8	320	32
A-2	下向き単発レーザー砲台x2	320	32
A-3	ランダム方向に攻撃x2	480	48
A-4	下方向に攻撃x2	160	16
A-5	3way砲台	160	16
A-6	ふたを開けて扇状に攻撃	480	48
第二形態			
B-1	鼻	320	32
B-2	目x5	30	3



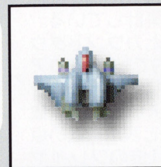




-	
スコア	100
耐久値	2



-	
スコア	160
耐久値	16



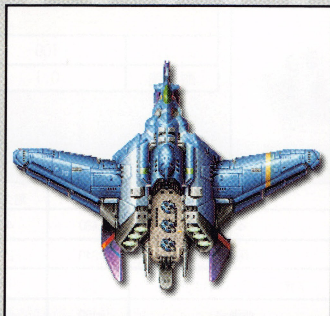
-	
スコア	100
耐久値	0.1

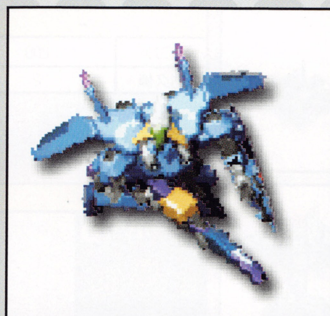
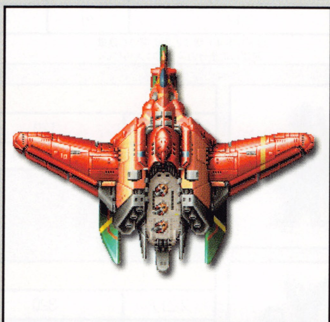
・名前欄に「-」と入っている敵には、名前がつけられていません。
・写真内の説明書きは、藤野社長の直筆です。

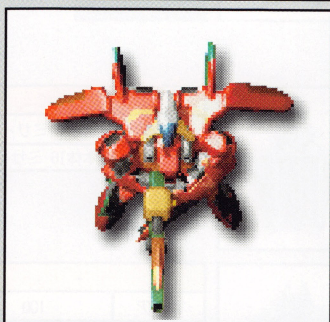
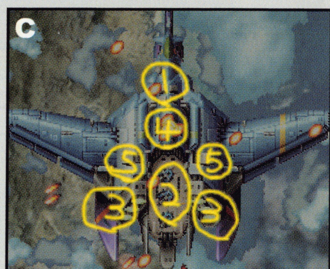
BOSS設定

オパビニアという古生物をモチーフにしています。設定は反重力ブレードの実験機です。口のように見える触手はヤゴの大アゴのような獲物を捕獲するための器官で、実際の口は胸のあたりにあります。

S T A G E 2



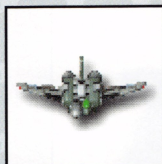



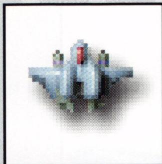
ボス

-			
番号	説明	スコア	耐久値
	本体(全体) 変形前 赤&青	3200	320
第一形態			
C-1	シャッター砲台x2	480	48
C-2	砲台x3	160	16
C-3	エンジンx2	960	96
C-4	シャッター砲台(コア) 壊すと本体にやられ判定がつく	960	96
C-5	横向きに撃つシャッター砲台x2	320	32
第二形態			
	ボスの色が青いとき	10000	640
	ボスの色が赤いとき	30000	640

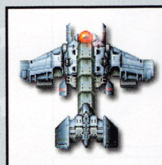
STAGE 2



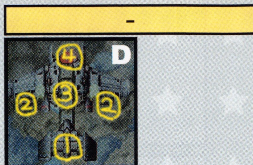
-	
スコア	200
耐久値	2



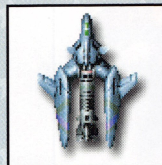
-	
スコア	100
耐久値	0.1



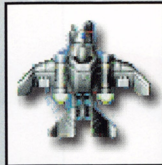
-



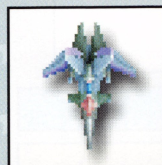
番号	説明	スコア	耐久値
	本体	480	48
D-1	尾翼	240	24
D-2	単発レーザー連射砲台x2	120	12
D-3	背骨x4	160	16
D-4	目玉	40	4
目玉か本体を壊すと他の部分も誘爆。 誘爆した部分のスコアは入らない。			



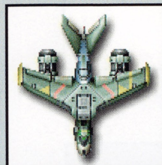
-	
スコア	本体200 ミサイル400
耐久値	本体16 ミサイル8



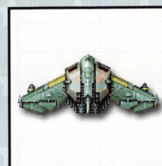
-	
スコア	120
耐久値	12



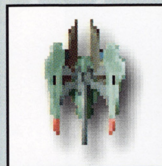
-	
スコア	100
耐久値	0.1



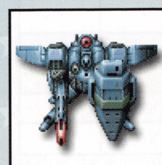
-	
スコア	320
耐久値	16



-	
スコア	160
耐久値	13



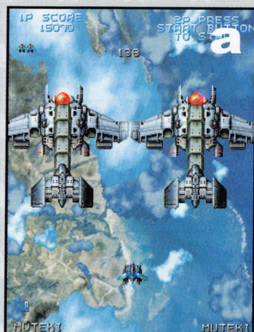
-	
スコア	100
耐久値	0.1



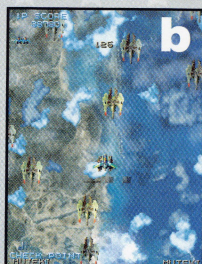
-	
スコア	本体160 盾160
耐久値	本体16 盾16

S T A G E 2

ステージ2 分岐ポイント1



a地点終了時
倍率が12倍



12倍で破壊した場合、高速スクロール地帯に突入する。

倍率が11倍以下



11倍以下で破壊、もしくは逃した場合はミサイルザコが出現する。

写真aの場面で出現する敵を全滅させたときに、倍率が12倍であれば写真bの分岐へ。倍率が11倍以下の場合、逃した場合は写真cの分岐へ進む。

ステージ2 分岐ポイント2



d地点終了時、倍率が12倍

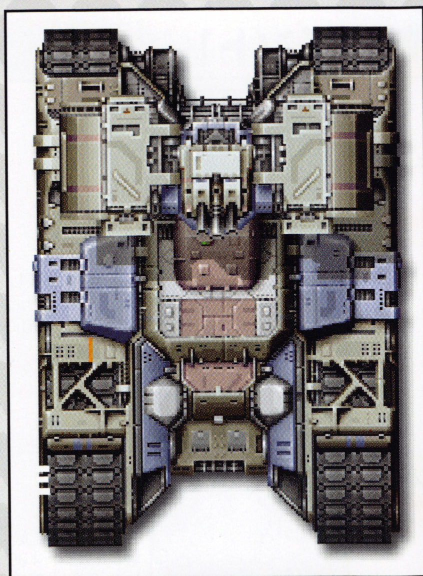


倍率が11倍以下



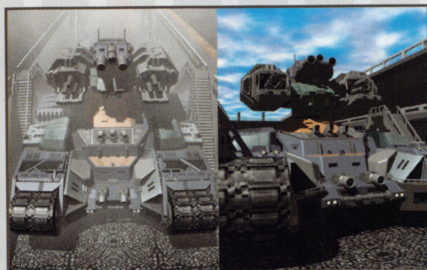
写真dの場面で出現する敵を全滅させたときに、倍率が12倍であれば赤いボスが出現。倍率が11倍以下の場合、逃した場合は青いボスが出現する。

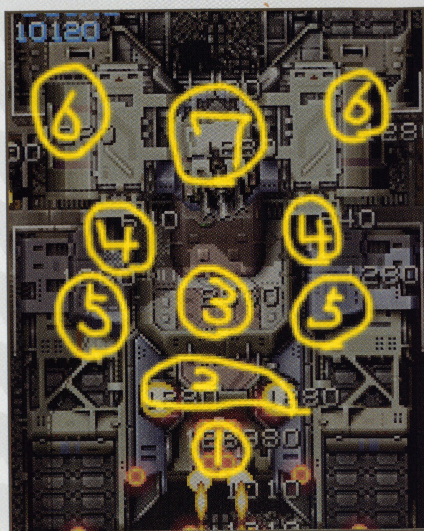
S T A G E 3



ボス

番号	説明	スコア	耐久値
	本体(3回目砲台)	10000	160
E-1	下向きに破壊可能弾を撃つ(破壊可能弾は10点)x2	1280	128
E-2	シャッター砲台x2	1280	128
E-3	シャッター砲台	2560	256
E-4	下向きに弾を撃つx2	640	64
E-5	横方向にふたをスライドさせて開くシャッター砲台x2	1280	128
E-6	中から戦車を出すところx2	1280	128
E-7	本体カバー2回目は、1～5番の砲台を合計8個以上壊すことでやられ判定が出現	1回目1280 2回目1280	1回目 96 2回目 256



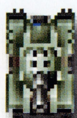


橋の上の謎のサイドカー



背景を走るサイドカーにも実は細やかな設定が。詳細はDVDに収録されているコメンタリーを聞くべし。

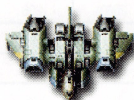
S T A G E 3



-	
スコア	砲身50 土台250
耐久値	砲身10 土台10



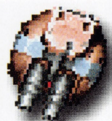
-	
スコア	100
耐久値	0.1



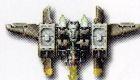
-	
スコア	160
耐久値	16



赤いスポーツカー	
スコア	5000
耐久値	0.5



-	
スコア	960
耐久値	96



-	
スコア	本体320 左右ウィング80
耐久値	本体32 左右ウィング8
前方のバリア部分は破壊不能で、プレイヤーの攻撃が当たると10点	



-	
スコア	砲身50 土台240
耐久値	砲身10 土台14



-	
スコア	砲身50 土台320
耐久値	砲身10 土台10

藤野社長一問一答

■タバコの銘柄は？
ーハイライトマイルド（製造終了）。
改め、ラッキーストライクか赤キャビン。
でも家ではセブンスター。

■好きな飲み物は？
ー同じマンションの珈琲屋さんの珈琲。

■ゲーム以外の趣味は？
ー料理。春巻き大人気。

■好きなアーティストは？
ー大瀧詠一。ゲーム業界の大瀧詠一を目指してます。

■座右の銘は？
ー昔は「当たって砕けろ」。今は無し。

■尊敬する人は？
ー大瀧詠一と両親。

■好きな女性のタイプは？
ー珈琲屋さんの新人さん。素敵です。

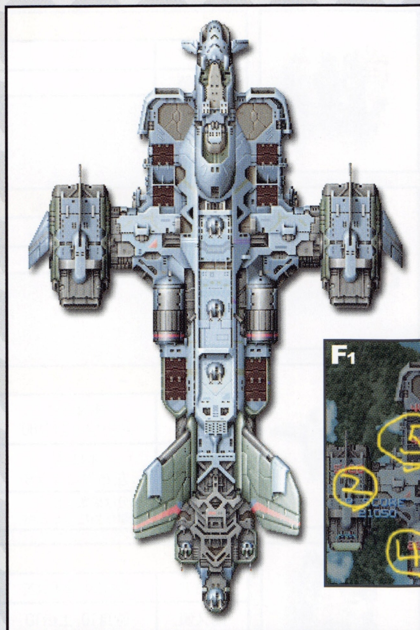
■今、燃えているゲームは？
ーマリオカートDS。

■クリア（1周で可）したシューティングは？
ーグラディウス、オメガファイター、エアバスター、究極タイガー、ギガンデス、サンダーフォースⅣなどなど。

■大好きなゲームを1本選ぶとしたら？
ーリアルサウンド 風のリグレット。
鈴木慶一（ムーンライダース）大好き。
これぐらい予算があればな〜。

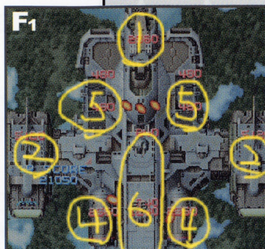
■勲章はやいよ!!
ーそう思うよ。

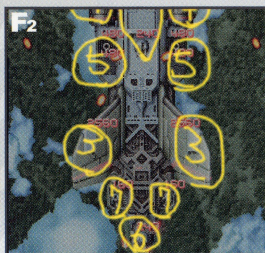
STAGE4

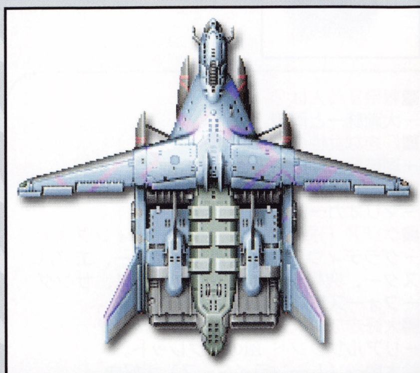


ボス1

-			
番号	説明	スコア	耐久値
F-1	2回壊れる	2460	1回目256 2回目128
F-2	エンジンx2	5120	512
F-3	尾翼x2	2560	256
F-4	燃料タンクx2	2560	256
F-5	四角いシャッター砲台x8	480	48
F-6	砲台x4	240	24
F-7	小さい砲台x2	160	16

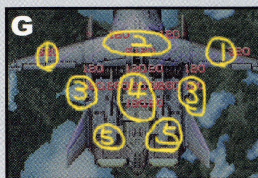




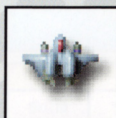


ボス2

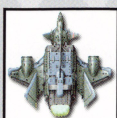
-			
番号	説明	スコア	耐久値
	本体	5120	512
G-1	ウイングx2	320	32
G-2	砲台x2	120	12
G-3	砲台x4	120	12
G-4	砲台x6	120	12
G-5	エンジンx2	1280	128



STAGE4



-	
スコア	100
耐久値	0.1

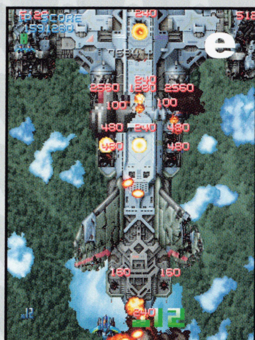


-	
スコア	1280
耐久値	128



-	
スコア	200
耐久値	2

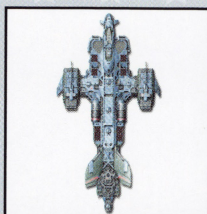
ステージ4 分岐ポイント



分岐条件①
ボス1が写真eの位置に移動するまでに、すべての破壊可能箇所を破壊する。

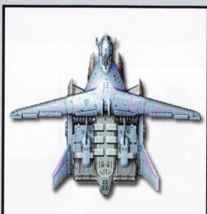
分岐条件②
ボス1の破壊可能箇所をすべて破壊したときに倍率が12倍。

条件①を満たし、11倍以下



写真eの地点までにボス1のパーツすべてを破壊し、倍率が11倍以下だった場合はボス1が再度出現。2回目は条件を満たしても分岐はしない。

条件①②を満たした場合



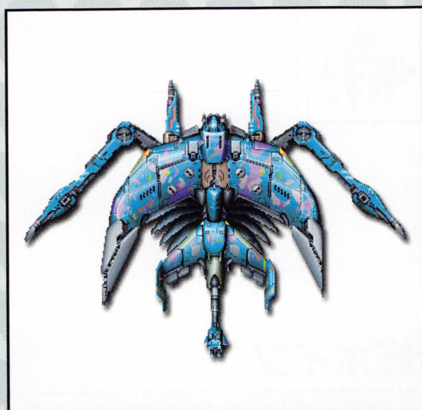
倍率が12倍だった場合はボス2が出現。ボス2は一定時間内に破壊することで何機か出現する。

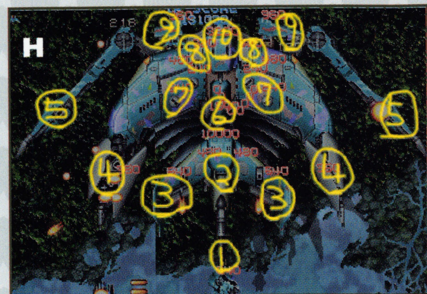
条件①に満たない場合

ステージクリア

すべての破壊可能箇所を破壊できなかった場合はボス1、ボス2とも出現せず、そのままクリアとなる。

STAGE 5



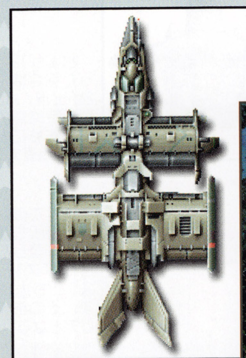


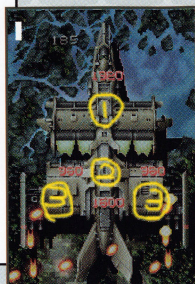
ボス

-			
番号	説明	スコア	耐久値
	本体	10000	256
H-1	尻尾	640	64
H-2	砲台x2	480	48
H-3	翼をずらして攻撃する砲台x2	640	64
H-4	かに爪みたいな砲台x2	960	96
H-5	外側の砲台x2	480	48
H-6	ふた付き回転砲台	1600	160
H-7	2方向に弾を撃つ砲台x4	240	24
H-8	2方向に弾を撃つ砲台x2	320	32
H-9	レーザー撃つ触覚x2	960	96
H-10	弱点ガード	3200	320

BOSS設定

ボスはマーレラという三葉虫をモチーフにしています。カンブリア紀の代表的な生物です。体の裏側にエラとひれが並んでいます。カブトガニに似ているが別物です。別名レースガニ





中ボス

-			
番号	説明	スコア	耐久値
I-1	I-2・3が壊れるまでは壊れない	1920	192
I-2	連結部	1600	160
I-3	I-2が壊れると誘爆するx2	960	96
この敵に逃げられると、ステージクリアになる			

S T A G E 5



回転しながら突進	
スコア	100
耐久値	2



ロボット	
スコア	300
耐久値	3



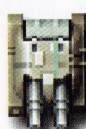
-	
スコア	1200
耐久値	12



-	
スコア	200
耐久値	2



-	
スコア	砲身50 土台300
耐久値	砲身4 土台4



-	
スコア	砲身50 土台480
耐久値	砲身6 土台10



-	
スコア	砲身50 土台480
耐久値	砲身4 土台8



-	
スコア	300
耐久値	3



-	
スコア	砲身50 土台480
耐久値	砲身6 土台8



トゥエルブスタッグインストカード



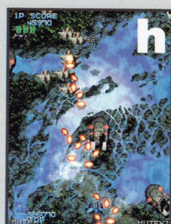
S T A G E 5

ステージ5 分岐ポイント1



f地点
終了時
12倍





f地点終了時、倍率が11倍以下

分岐ポイント1
2回目に回転しながら突進してくる敵が大量に出現する場面（写真f）で敵を全滅したときに、スコア倍率が12倍であれば写真g分岐へ。11倍以下で全滅した場合、逃した場合は写真h分岐へ進む。

ステージ5 分岐ポイント2



i地点終了時
倍率が11倍以下



分岐ポイント2
写真iの場面で画面下から突進してくるホバー戦車12台をすべて倒すと、写真j分岐へ進む。その後中ボスが出現し、写真k地点へ。
ホバー戦車をすべて倒せなかった場合は、そのまま写真kの地点へ進む。

i地点終了時
倍率が12倍



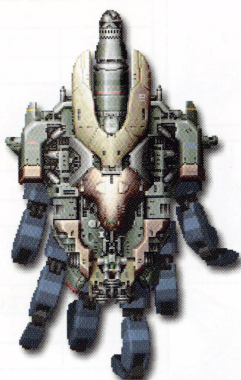
中ボス

ステージ5 分岐ポイント3



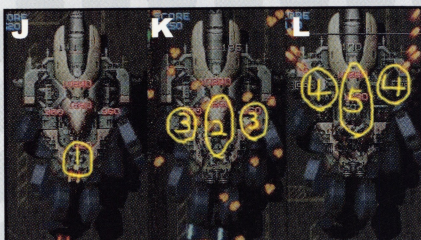
分岐ポイント3
写真lの場面の戦車を全滅した時に倍率が12倍であれば、中ボスが出現する。

S T A G E 6



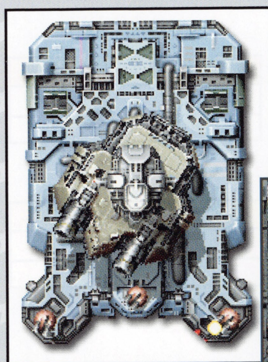
ボス

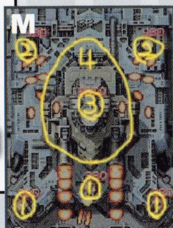
-			
番号	説明	スコア	耐久値
L-5	本体(全体)	10000	512
第一形態			
J-1	初めに攻撃してくる砲台	320	32
第二形態			
K-2	3回壊れる	各1280	1回目128 2･3回目480
K-3	弾ばらまきx2	960	96
第三形態			
L-4	2種類の攻撃をするx2	960	96



BOSS設定

ボスのモチーフはヤシガニ、
設定は巨大な削岩機です。

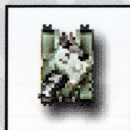




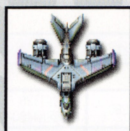
中ボス

-			
番号	説明	スコア	耐久値
M-1	砲台x3	320	32
M-2	シャッター砲台x2	480	48
M-3	大砲台	1600	160
M-4	M-3が壊れるとやられ判定が付く	3200	320

S T A G E 6



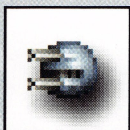
-	
スコア	砲身50 土台200
耐久値	砲身10 土台10



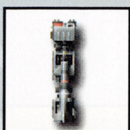
中型飛行機	
スコア	160
耐久値	16



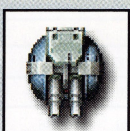
-	
スコア	砲身50 土台320
耐久値	砲身24 土台8



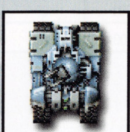
-	
スコア	120
耐久値	12



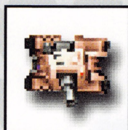
-	
スコア	240
耐久値	24



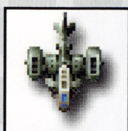
-	
スコア	960
耐久値	96



-	
スコア	砲身50 土台640
耐久値	砲身48 土台16



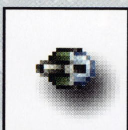
-	
スコア	砲身50 土台200
耐久値	砲身10 土台10



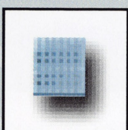
-	
スコア	100
耐久値	0.1



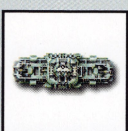
駐機しようとしている飛行機	
スコア	960
耐久値	96



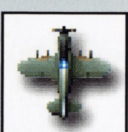
-	
スコア	120
耐久値	12



コンテナ	
スコア	40
耐久値	4

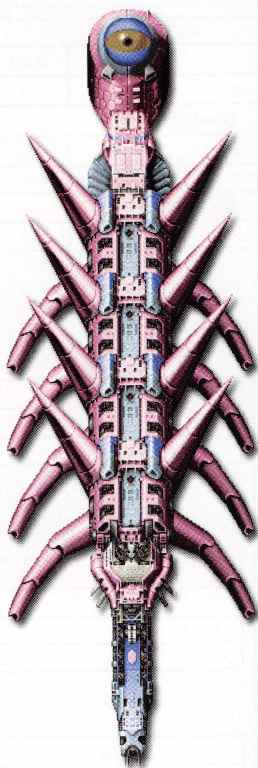


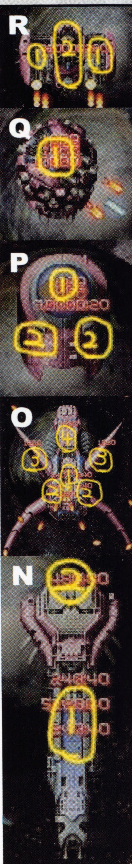
-	
スコア	砲身50 土台320
耐久値	砲身24 土台8



すぐ逃げる飛行機	
スコア	10000
耐久値	48

S T A G E 7





ボス

番号	説明	スコア	耐久値
-			
R-2	本体	10000	512
第一形態			
P-1	目玉	640	64
P-2	左右に分かれる部分x2	320	32
第二形態			
Q-1	4つの砲台	1600	160
第三形態			
R-1	復活砲台x2	320	128

	本体	5120	512
O-1	目の付いている砲台	640	64
O-2	ばらまき砲台x4	240	24
O-3	つのx2	1280	128
O-4	ボスと繋がる部分	1280	128

	本体	5120	512
N-1	横方向にばらまく砲台x6	240	24
N-2	ふた付き砲台x2	480	48

BOSS設定

ボスはハルキゲニアという生物をモチーフにしています。

アステロイド	
スコア	120
耐久値	12

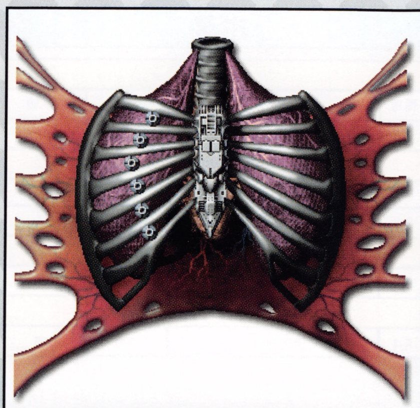


飛行機から変形するロボット	
スコア	200
耐久値	4



ロボット	
スコア	300
耐久値	3

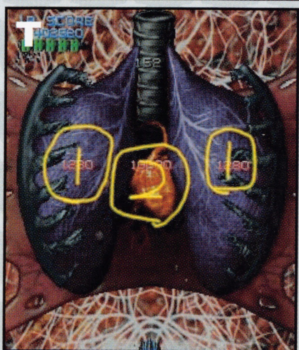
STAGE 8

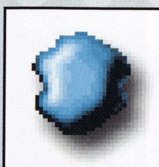


ボス

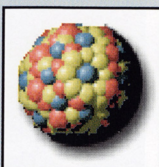
-			
番号	説明	スコア	耐久値
T-2	本体(心臓)	10000	256
第一形態			
S-1	真ん中の部分(3回壊れる)	1600	1・2回目160 3回目200
S-2	肋骨の間の砲x12	320	32
第二形態			
T-1	肺x2	1280	128



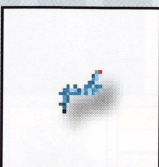




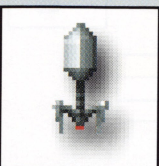
アメーバ	
スコア	200
耐久値	4



肉	
スコア	320
耐久値	32
壊れると、回虫・ファージを放出	



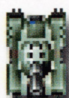
回虫	
スコア	100
耐久値	0.1



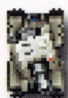
ファージ	
スコア	100
耐久値	0.1

倍率が掛からない敵一覧

トゥエルブスタッグでは、基本的にはすべての敵に倍率が掛かるが、中には倍率の掛からない敵が例外的に存在する。下に倍率が掛からない敵をまとめたので、参考にして欲しい。



ステージ3 -	
該当部分	砲身
スコア	50



ステージ3 -	
該当部分	砲身
スコア	50



ステージ3 -	
該当部分	砲身
スコア	50



ステージ5 -	
該当部分	砲身
スコア	50



ステージ5 -	
該当部分	砲身
スコア	50



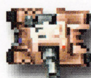
ステージ5 -	
該当部分	砲身
スコア	50



ステージ5 -	
該当部分	砲身
スコア	50



ステージ6 -	
該当部分	砲身
スコア	50



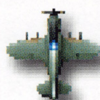
ステージ6 -	
該当部分	砲身
スコア	50



ステージ6 -	
該当部分	砲身
スコア	50



ステージ6 -	
該当部分	砲身
スコア	50



ステージ6 逃げる飛行機	
該当部分	全体
スコア	10000

トゥエルブスタッグ&トライジール コンポーザー NAOTO氏による楽曲解説

トゥエルブスタッグ

——ステージ1 について
とにかく疾走感を大事にしました。

——ボスについて
NAOTO 定番の8分の6拍子で、緊張感を演出しています。

——ステージ2/4について
NAOTO 新たな敵に向かっていく勇気、というようなものを表現したつもりです。

——ステージ3/5について
NAOTO ピアノをメインとした少したくらみのある、イヤラシい感じをイメージしました。

——ステージ6について
NAOTO 後半に差し掛かったところで、あともう少しなんだが……という心の焦りみたいなものを感じて頂けるとありがたいです。

——ステージ7について
NAOTO ラストに向けて、少し心を躍らせようかなと意識して作りました。

——ステージ8について
NAOTO やっとここまできたか、という達成感と疲労感が残っているところでのイメージ曲です。なにかこれから大変なことが起きるのでは!? という恐怖心も伺えると思います。

——ラスボスについて
NAOTO とにかく一番怖い曲にしなければいけないのですが、いかがでしたか? 手に汗握りましたか? ここまで来るのにほんと苦労のたまもので、多分どんな曲でも緊張すると思います。これはラスボス以外の何者でもないですね。

——エンディングについて
NAOTO おめでとう! よくやった!! これで平和がくるね。という定番の祝福曲です。

——ネームエントリーについて
NAOTO ゲームを通して起伏をいつも考えるのですが、ここでは落とす所ですね。クールダウンを前提に作っています。

トライジール

——START DEMO(スタートデモ)について
NAOTO なにかが起きる前兆ですね。この手のジャンルが結構好きだったりします。ピアノのリフも気に入っています。でもゲームセンターでは抜けない音なんですよね、残念ながら。

——CLOUDY TODAY,AGAIN!(ステージ1)について
NAOTO ここでもピアノがバックで目立ったポジションを占めていますが、それによって結構ポップなイメージが出ていると思います。困ったときのピアノですね。

——ANCIENT CITY(ステージ2)について
NAOTO 少し複雑なリズムに聞こえますが、それはピアノの裏拍のせいだと思います。基本はドラムのユニークなパターンが曲を通して個性を牽引していると思います。

——DARK SHADOW(ステージ3)について
NAOTO 少し前のダンスミュージックっぽいイメージです。ギターのバッキングが入ったりで、他の曲との違いを聞かせようとしました。でもかなりPOPだと思います。

——PROLOGUE TO REVENGE(ステージ4)について
NAOTO 一番唄える曲だと思います。
ちゃんとA.B.サビという構成ができており、いい意味で歌謡曲っぽいですね(笑)。

——FORTRESS "TRIZEAL"(ステージ5)について
NAOTO このトライジールでは、かなりピアノの使用率が高いです。ここでもダンサブルにピアノがフィーチャーされています。後半という事で、かなり哀愁漂うイメージに仕上がっています。

——EPILOGUE(ステージ6)について
NAOTO 今までの曲調とは違って、若干不思議な香りが漂ってると思います。後半はテクノっぽくミニマムな進行になっています。

——BOSS(ボス)について
NAOTO ここでも変拍子を使っています。
テンション感のある響きを多数取り入れ、窮地にたっている場面に相応しくしました。

——LAST BOSS(ラストボス) について
NAOTO かなり摩訶不思議な響きを取り入れています。多分譜面にするのにはかなり苦労するでしょう。細かい音も散りばめられていて、少し気持ちが悪い曲です。

——ENDING(エンディング) について
NAOTO プログレッシブロックをイメージさせる曲です。ストリングスも入ってかなり壮大で勇者の威厳みたいなものを想像していただけると嬉しいです。

——NAME ENTRY(ネームエントリー) について
NAOTO ちょっとhip hopを意識して作りました。ここだけ唯一ゲームの世界観から逸脱できるので、いつも遊ばせて貰ってます。

トゥエルブスタッグ&トライジール コンポーザー NAOTO氏　特別インタビュー

――プロフィールを教えてください。

NAOTO　中学1年の時、ギターを弾き始める。ここから自分の音楽ライフが始まる。

中学高校はかなりのハードロック少年。

高校2年に初めてオリジナル曲を作る。

大学に入ってバンドをやりまくり、多ジャンルの音楽に触れる。大学3年頃からデスクトップミュージックもかじり始める。

大学を出て3か月間はフリーターをしていたが、その後偶然にもソフトハウスに就職。トントン拍子でいまに至る。

――サウンドコンポーザーになった経緯を教えてください。

NAOTO　特別ゲームに携わりたかった、というのはなくとにかく音楽を作りたかったという理由で、ゲーム業界を受けたら合格してしまいました。

――今まで関わったゲーム作品を（可能なかぎり）教えてください。

NAOTO　都合上詳細は内緒にしていますが、数的には25前後はやっていると思います。
楽曲数的には300～400曲位。

――ゲーム音楽作曲の際に注意していることやNAOTOさんならではのこだわりがあれば教えてください。

NAOTO　基本的には画面に合った楽曲作り。あとはアーケードの場合、音抜けの良い音色をあえて選んでいます。ゲームの場合まずは画面ありきなので、どんな場合でもゲームのイメージを念頭においています。

――作曲の際、影響を受けたゲームタイトルを教えてください。

NAOTO　実は特にないのです……。

――最近のマイブームの音楽ジャンル（ゲーム以外でも可です）を教えてください。

NAOTO　J-POPとJAZZ FUNK

――トゥエルブスタッグ作曲の際のエピソードがあれば教えてください。

NAOTO　内蔵音源だったので、音色セットを作るのに大変苦労しました。

――トライジール作曲の際のエピソードがあれば教えてください。

NAOTO　殆ど何も考えずに夢中で作っていました。

――G-NET（トゥエルブスタッグ）とNAOMI（トライジール）で製作ハードの違いによる作曲に及ぼす影響などを教えてください。

NAOTO　内蔵音源とストリーム再生の違いによって、やはり制限があるのはG-NETでした。制限というのは使える音色数と同時発音数です。

限られた発音数で派手に聞かせなければいけない点で、内蔵音源は創意工夫が必要になってきます。ツールの使い方もちんぷんかんぷんで最初から最後まで手探り状態でした。よく完成したものだと、自分でも感心しています。

――NAOTOさんから見た藤野社長はどんな方ですか？

NAOTO　そうですねぇ。かなりの大物であり、また、いい意味でアウトローな人だなと思っています。自分のやりたいことにまっしぐらで、あまり時代に流されないというか、興味の持ち方が一般人にはないものを持っています。いつも一緒に飲みに行くときは、熱い夢を語ってくれますし。

こういう若者がもっと増えると、日本は明るいのになぁ、なんて思うときがありますね。

――最後にファンに向けてメッセージをお願い致します。

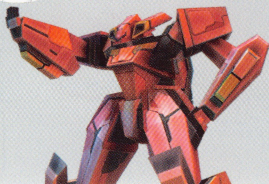
NAOTO　実際楽曲に耳をかたむけて、さらに印象に残ったという方にありがとうを言いたいです。ゲーム音楽を作っている人は寂しがりやが多いので（笑）、感想や意見など頂けると大変嬉しいですね。

それをバネにまた次回作への意欲が沸々と湧いてきます。

これからもよろしくです！



聴いてね☆



同梱サウンドトラックCD アレンジャーライナーノーツ

(敬称略/紹介はCD収録順)

九十九百太郎

同梱サウンドトラックCD担当 TRACK 26&27



XIISTAG……、何度ゲーセンの筐体のレバーを壊しそうになったことか……。昔は連射なんてついてなかった時代、押しっぱなしで連射ができて楽々の昨今、今度はレバーでプレイヤーをぶち殺す気ですかと小一時間。で、ぜーぜー言いながらプレイしておりました。
で、トライジール。えらいCOOLなおすましゲームやなーと思っておりましたら、友人から「武器切り替え連打で熱くなる」との情報が。さっそく武器切り替えボタン連打……、いたたた、指つった！
追記：もう若くない。

＜代表ゲーム作曲＞	＜代表CD作品＞
サンダーフォースV	Lost Technology
ハイパーデュエル	Border Line
	Broken Thunder

佐藤　豪

同梱サウンドトラックCD担当 TRACK 28



皆さんこんにちは。今回のアレンジ制作に参加させていただきました、佐藤豪です。「シューティング ラブ。」のトライアングル・サービスとは以前から絡んでみたいと思ってましたので、とても嬉しく思います。今回、アレンジは特に指定もなく自由にできるとのことだったので、かなり好き勝手にやらせてもらいました。間奏など原曲を貼り付けるなどしてるのですが、気づいてもらえたでしょうか？ トライジールファンの皆さんに気に入ってもらえたら、嬉しいですね。是非是非、聴いたご意見、ご感想などお寄せください。そして、これをきっかけに雷電とは違った佐藤豪を知ってもらえたらなと思います。また皆さんとお会いできることを楽しみにしています。それでは。

＜代表ゲーム作曲＞	＜代表CD作品＞
雷電シリーズ	雷電/雷電Ⅱ OST
バイパーフェイズワン	バイパーフェイズワン OST

WASi303

同梱サウンドトラックCD担当 TRACK 29



緊張すると手に大汗かきませんか？　シューティング……僕は結構苦手なんですよね。某カスリ系シューティングのデバックやってたときはいつもアストロシティーのレバーは汗だらけでした。今回、INHの池田さんからお話をいただいたときには、別な意味で緊張しました。シューティング界の大物クリエイターの間に僕が絡むんですよ。そりゃもう緊張しますよ。noadrackのツマミも汗だらけってやつです。でも人間って緊張感があると気合が入るってもんです。あのとき封印したはずのピアノ系アンビエントを久しぶりに引き出して頑張ってみました。皆さんに気に入ってもらえれば幸いです。今回、TDとマスタリングに協力してくれたStudio03のおおさんとこのような機会を僕に与えてくれたINHの池田さんに感謝しつつ、シューティングラブ。またいつか皆さんとお会いできるよう、これからも頑張っていきます。ありがとうございました。

＜代表ゲーム作曲＞	＜代表CD作品＞
PSYVARIAR	PSYVARIAR OST
PSYVARIAR2	PSYVARIAR2 OST

トライアングル・サービス
TRIANGLE SERVICE

TRIZEAL SIDE

TRIZEAL
トライジール



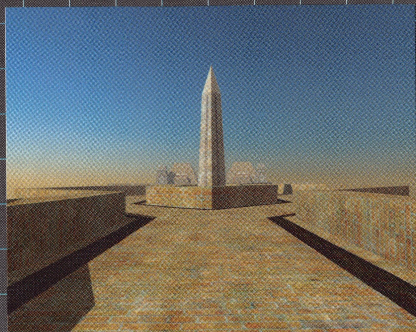




トライジール イラスト・CG集

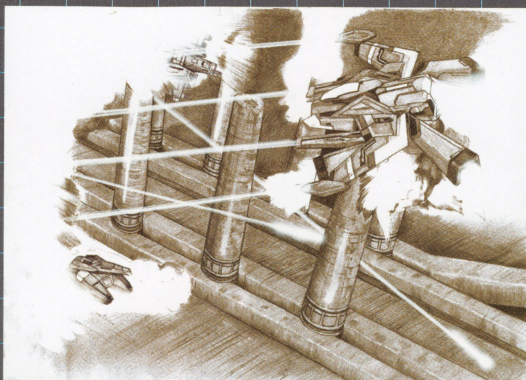


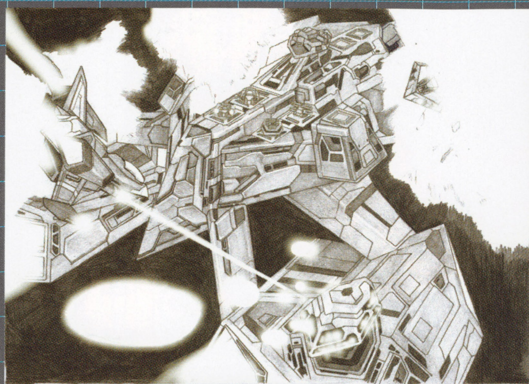


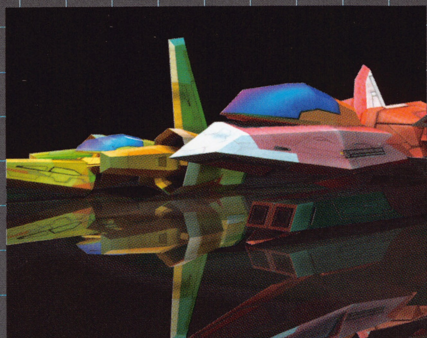
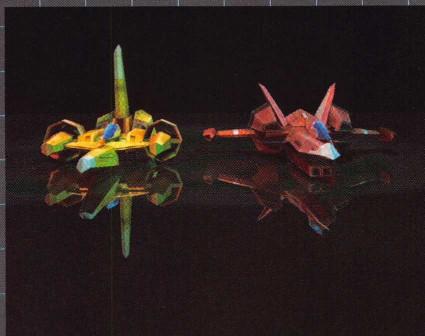
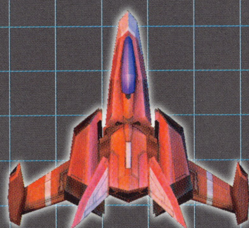
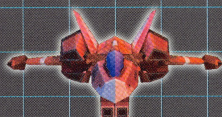
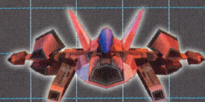
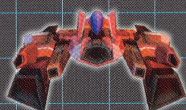
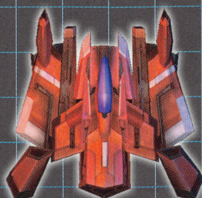
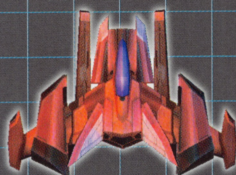
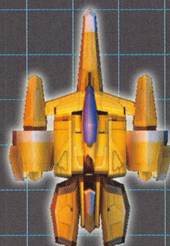


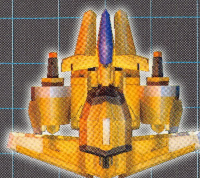


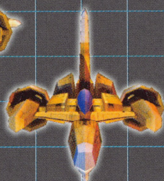
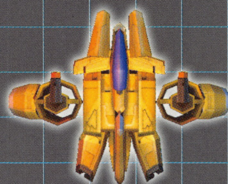


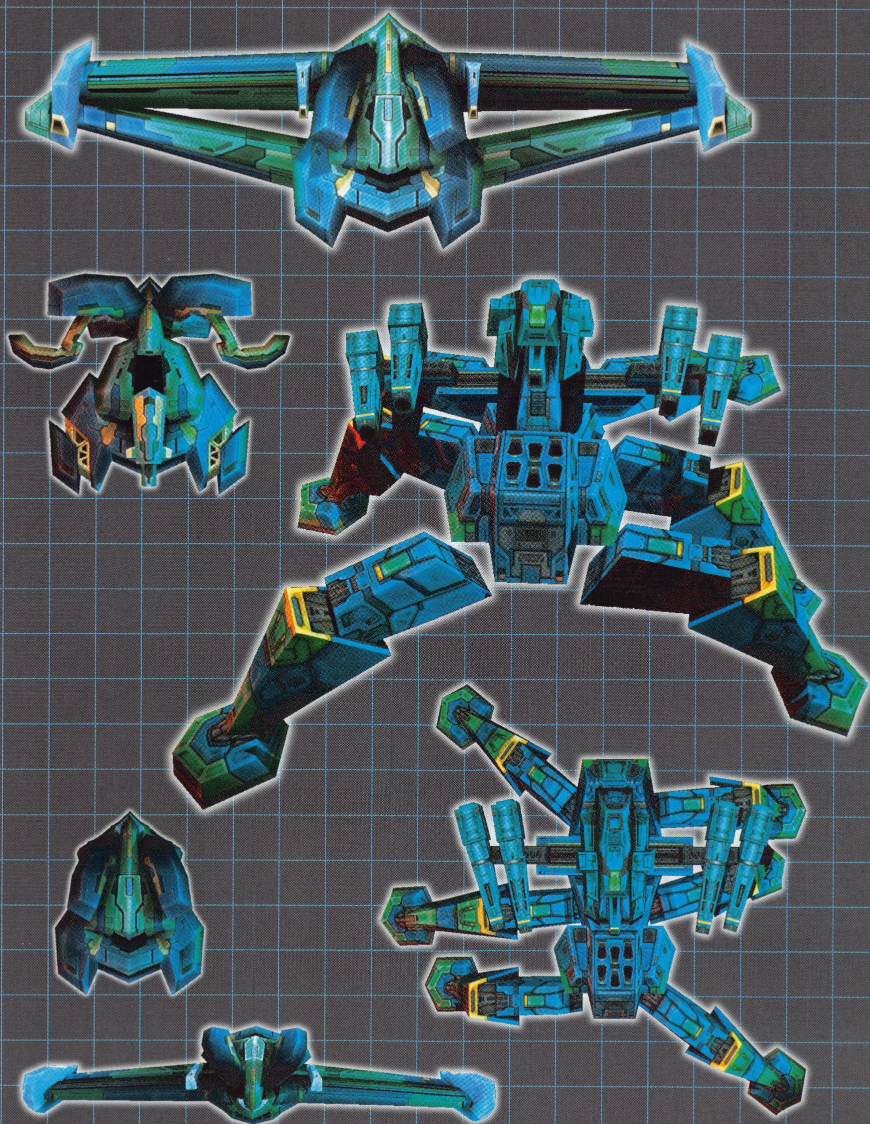


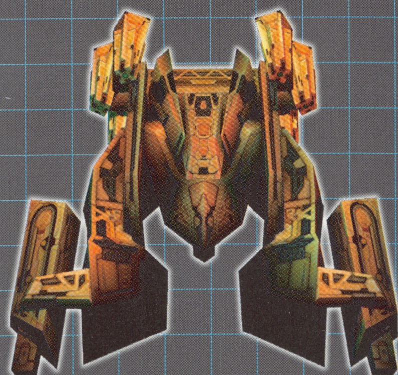


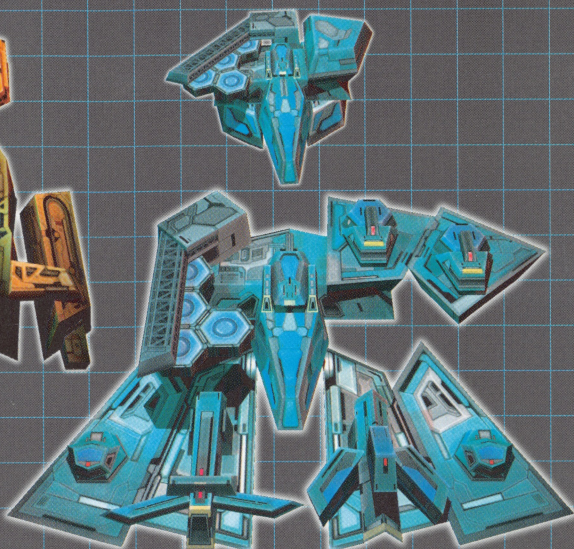










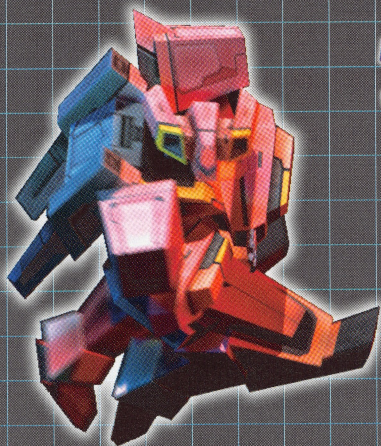
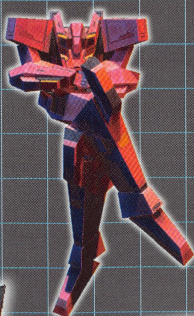


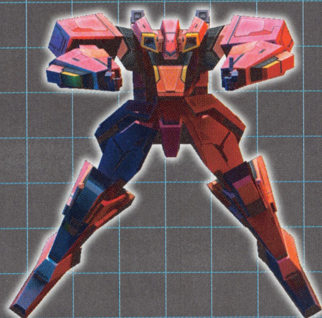
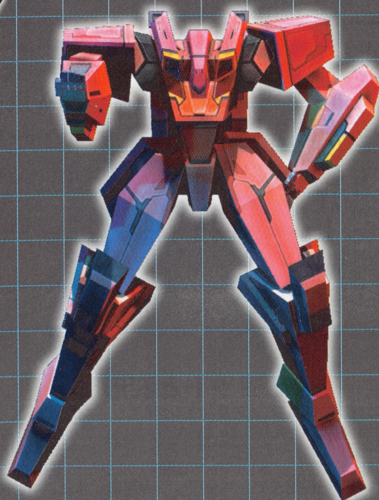
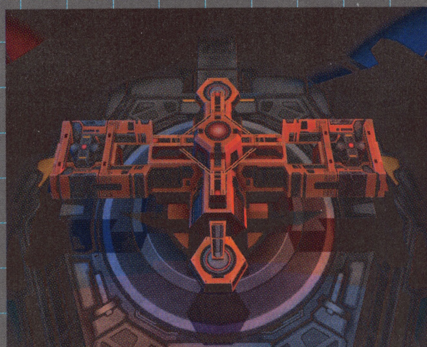











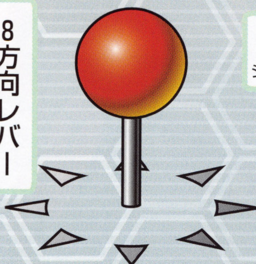

システム解説

このコーナーでは『トライジール』における様々なデータを紹介していく。こちらもすでに判明しているものだけでなく、これまでには明かされてこなかった細かなデータも掲載してあるので、映像鑑賞やプレイの際の参考にしてほしい。なお、本作における1フレームは60分の1秒となっている。

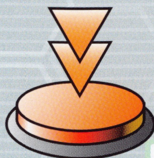
基本操作

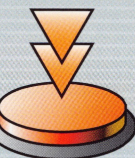
本作では、1本のレバーと3つのボタンを使用する。これらの役割について解説しよう。

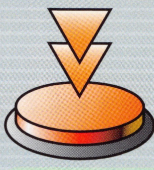
8方向レバー
自機の移動に使用する。



Aボタン
ショットを発射する。







Bボタン
自機を変形させる。

Cボタン
ボムを使用する。

ショットと変形

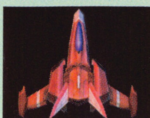
自機には攻撃方法の異なる3種類のショットがあり、変形ボタンを押すごとに使い分けることができる。パワーアップアイテムを取得するたびに、取得時に使用しているショットレベルが1段階アップし、最終的にそれぞれ5段階までレベルアップが可能。また、4段階以上になると、選択しているショット以外の攻撃もサブショットとして発射できるようになる。なお、サブショットのパワーは4段階では1段階相当、5段階では2段階相当になっている。

ボム

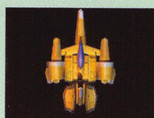
使用すると自機を中心にして光の爆発が広がっていく。使用した瞬間から自機が一定時間、完全無敵になるので緊急回避に最適な手段といえる。ボムの使用回数には制限があり、初期状態の使用回数は2回。以降はボムアイテムを取得するたびに使用回数が1回ぶん増え、最大5回ぶんまでのストックが可能。

自機の性能について

プレイヤーが選択できる機体は2機体。1P側と2P側でそれぞれ操作する機体が異なっている。攻撃方法や攻撃力に違いはなく、機体の容姿やレーザー射出位置、移動速度に相違点がある。（以後、この2機体をノーマル機体と呼ぶ）



1P　ANTARES-1（アンタレス1）
通称「A-1」エーワン



2P　ANTARES-3（アンタレス3）
通称「A-3」エースリー

自機のやられ判定

1P 自機の移動速度 1.5

ワイド	ミサイル	レーザー
		

2P 自機の移動速度 1.6

ワイド	ミサイル	レーザー
		

それぞれ自機中心部にある×印の中央1ドットがやられ判定となる。

変形について

Bボタンを1回押すごとに自機が変形し、ショットが変化する。変形する順番はワイド、ミサイル、レーザー、ワイド……となっているが、変形直後は変形入力を受け付けない時間がある。また、レーザー射出位置の間隔は、1P機体が広く、2P機体が狭くなっている。

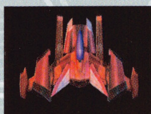
変形動作時間

30フレーム

変形中は変形入力を受け付けない。

1P

広範万能型
ワイド



貫通集中型
レーザー



火力誘導型
ミサイル



2P

広範万能型
ワイド



貫通集中型
レーザー



火力誘導型
ミサイル



ミスすると？

自機のやられ判定が敵や敵弾、障害物に接触するとミスになり、残機が1機減少する。そのあとは、自機が爆発すると同時にパワーアップアイテムが2個（コンティニュー時は3個）放出され、ショットとボムが初期状態になって復帰する。なお、救済措置として一定の無敵時間と敵が弾を撃たない時間が設定されている。

復帰後の無敵時間
180フレーム
敵が弾を撃たない時間
240フレーム

ショットについて

パワーアップアイテムは敵を規定数破壊するごとに出現し、らせん運動をしながらゆっくりと画面下方に消えていく。このパワーアップアイテムを強化させたいショット形態に変形して取得することで、ショットレベルが1段階アップする。

パワーアップアイテムの出現条件



敵を15機破壊すると出現

ワイド

前方へ放射状に高速弾を発射する。広範囲をカバーできるのはもちろん、連射が利くので全弾命中させるようにすると高い威力を発揮する。特にこれといったデメリットもなく、スタート直後やミスしたあとは基本的にまずワイドを強化するといい。なお、画面内に撃ち出すことのできる弾数に制限はなく、ボタンを押した数だけ発射されるようになっている。

Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
斜め方向 0.5×2way 直進方向 0.75×2way	1.125×4way	0.75×6way	1.125×6way	1.25×6way

ミサイル

直進するものと敵を誘導する2種類のミサイルを複数発射する。5段階目になると、直進するミサイルが命中したときに、7発の小型誘導ミサイルに分裂するようになる。弾速が遅く、誘導性能も高くないが、レベルアップすれば弾数が多くなるため、そのぶん広範囲をカバーしやすい。ただし、画面内に撃ち出せる弾数は段階別に決まっているので過信は禁物だ。また、副次的な要素として、弾数が多いと処理落ちがかかりやすくなるので、弾避けが容易になるという利点がある。

小型誘導ミサイルの攻撃判定が発生するまでの時間	分裂してから16フレーム

Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
直進 2.5 誘導 4.0	直進 2.5 誘導 4.0	直進 2.5 誘導 4.0	直進 2.5 誘導 4.0	直進炸裂16.0 小型誘導8.0 誘導4.0

レーザー

敵を貫通するレーザーを自機の正面に2本発射する。5段階目になると、レーザーと同時に直進する光弾も発射するようになる。光弾は敵もしくは障害物に当たると減速し、しばらく持続したあと消滅する。光弾は威力が高く、離れた位置からでも敵に大ダメージを与えることが可能。また、レーザーの根元部分にも攻撃判定が存在し、レーザー部分とは別の攻撃判定が存在する。（P65参照）

Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
レーザー 0.5 根元 0.5	レーザー 1.0625 根元 1.0625	レーザー 1.125 根元 1.125	レーザー 1.1875 根元 1.1875	レーザー 1.3125 根元 1.25 光弾 3.5

レーザーの攻撃判定の仕組み＝発生2フレーム、持続2フレームの繰り返し

※写真下の数値は攻撃力

ボムの性能について

使用した瞬間から自機が完全無敵になり、画面内に存在する敵に対して均等にダメージを与える。このダメージは、ショットでは攻撃できない画面奥に見える敵などにも与えることが可能だ。また、ボム使用時の無敵時間とは別に、敵が弾を撃たない時間も設定されている。



ボムの攻撃力	画面内に存在するすべての敵に対して256
ボムの攻撃判定発生時間	80フレーム
ボムを使用したときの無敵時間	200フレーム
敵が弾を撃たない時間	320フレーム

ボムアイテムの出現条件

ボムアイテムは各ステージごとに定められた出現条件を満たすことで出現する。出現したあとはパワーアップアイテムと同様の動き方をするが、回転方向が逆になっている。



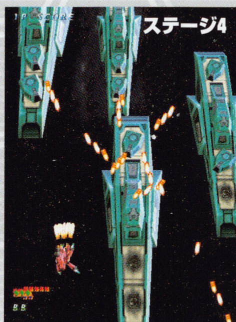
中型機を逃さずに12機すべて破壊する



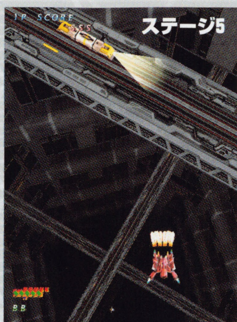
写真中央にある塔の先端にいる鳥にしばらく自機を重ねる



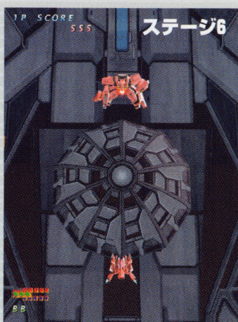
巨大戦艦に配置された大型砲台を両方破壊する



戦艦を逃さずに9隻すべて破壊する



ランダムで出現する列車を破壊する



中ボスが「かかってきなさい！」と手まねきの動作（25フレーム）をしているときにスタートボタンを押す

トゥエルブスタッグ機体について

コインを投入後、タイトル画面が表示されているときにプレイする側でコマンドを入力すると、隠し機体であるトゥエルブスタッグ機体を選択できる。なお、一度コマンドを入力してしまうとノーマル機体は選択できない。（以後、この機体を隠し機体と呼ぶ）



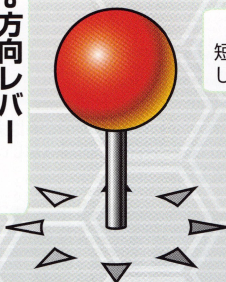
トゥエルブスタッグ機体選択コマンド

→←← A×12

画面上部に『XII』と表示されれば成功。なお、機体の変更とともにステージ1の曲がトゥエルブスタッグのものになる。

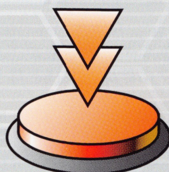
8方向レバー

自機の移動に使用する。また、コマンドを入力することでサイドアタックを繰り出せる。



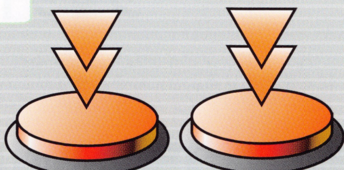
Aボタン

短く押すとショットをすこし発射。



Cボタン

短く押すとショットを1セットだけ発射。押し続けるとショットをオート連射できる。



Bボタン

ボンバーバリアを使用する。

ショット

自機から発射される、いわゆる通常弾。パワーアップアイテムを取得するたびにショットのパワーが1段階アップし、最終的には5段階まで増加する。

ボンバーバリア

使用すると、自機を中心に一定時間バリアを展開する。バリア内では自機が完全無敵になり、敵や障害物に接触してもミスにならない。ボムの使用可能回数には制限があり、初期状態の使用可能回数は2回。以降はボムアイテムを取得するか、ボムエネルギーが100%に達するたびに使用可能回数が1回ぶん増え、最大5回ぶんまでのストックが可能。

サイドアタック

特定のレバー操作をすることで、自機の横方向に攻撃を繰り出すことができる。射程は短いものの、攻撃力は非常に高く、敵を貫通する特徴がある。

トゥエルブスタッグ機体の性能について

1P側と2P側ではノーマル機体同様、機体色と移動速度に若干の違いがあり、1P側より2P側のほうが移動速度が速い。また、ミスしたときのペナルティおよび復帰後の救済措置はノーマル機体と同様の条件が適用される。



自機中央にある×印の中心がやられ判定。

自機の移動速度

1P機体　1.5
2P機体　1.6

復帰後の無敵時間

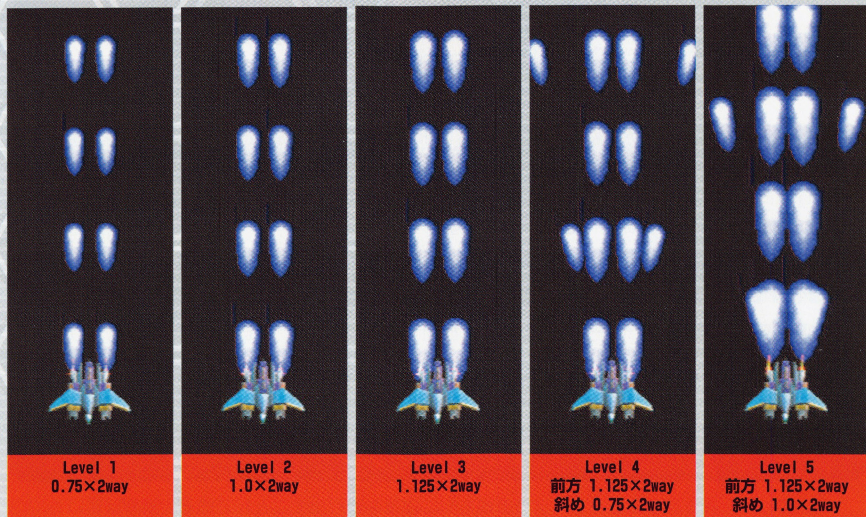
180フレーム

敵が弾を撃たない時間

240フレーム

ショットの性能について

パワーアップアイテムを取得するとショットレベルが1段階アップし、4段階目以降は斜め方向にも撃ち出せるようになる。ちなみに、画面内に撃ち出すことのできる弾数に制限はない。なお、パワーアップアイテムの出現条件はノーマル機体と同様となっている。

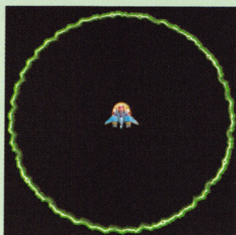


Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
0.75×2way	1.0×2way	1.125×2way	前方 1.125×2way 斜め 0.75×2way	前方 1.125×2way 斜め 1.0×2way

※写真下の数値は攻撃力

ボンバーバリアの性能について

使用した瞬間にバリアが自機の中心から展開。バリアは徐々に広がっていき、一定時間が経過すると消失する。使用してから一定時間及び、緑色の線で囲まれた範囲内において自機が完全無敵になる。また、効果範囲内にいる敵に対し、わずかながらダメージを与え、敵弾はボムエネルギーに変換する。システムの仕様上『トゥエルブスタッグ』と『トライジール』ではボンバーバリアの性能が異なっているので、しっかりと把握しておきたい。



ボンバーバリアを使用したときの無敵時間

90フレーム

ボンバーバリアの攻撃力

効果範囲内にいる敵に対して0.015625

ボンバーバリアの持続時間

320フレーム

ボムエネルギー

勲章アイテムを獲得したり、ボンバーバリアを使用して敵弾を変換することで増加する。100%を超えるとボンバーバリアのストックが1個増え、0%に戻る。なお、このとき超過したボムエネルギーは切り捨てられ、常に0%から始まるようになっている。

敵弾を変換したときの上昇値　1発につき0.1%

勲章アイテムを取得したときのボムエネルギーの上昇率

勲章アイテム	10	20	30	40	50	100	500	1000	10000
ボムエネルギー上昇率	0.05%	0.10%	0.15%	0.20%	0.25%	0.5%	2.5%	5.0%	50%

ダメージ判定の計算について

『トゥエルブスタッグ』ではすべてのフレームでダメージ判定が計算されていたが、本作では1フレームおきに計算されている。そのため、攻撃が当たった次のフレームは攻撃が当たっていてもダメージにならない。レーザーやボンバーバリアなどで攻撃するときは覚えておくといい。

サイドアタックについて

サイドアタックにはレベル1とレベル2の2種類が存在し、それぞれ入力コマンドが異なる。サイドアタックレベル2はサイドアタックレベル1に比べて入力が難しいが、射程、攻撃力ともに優れた性能を持つ。サイドアタックレベル1のコマンド入力が完成してから9フレーム以内に、もう一度右または左にレバーを入力すると、サイドアタックレベル1の攻撃判定は残ったまま、グラフィック表示のみが消えてサイドアタックレベル2が発動。また、レバーを左右交互に合計6回入力することでもサイドアタックレベル2が発動する。

サイドアタックレベル１



入力コマンド

左方向に攻撃

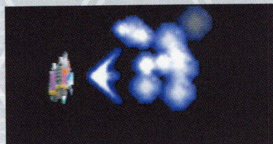


右方向に攻撃



攻撃判定が発生するまでの時間	コマンド完成から3フレーム
攻撃判定の持続時間	22フレーム
攻撃回数	1回
攻撃力	16（貫通性能あり）

サイドアタックレベル2



入力コマンド

左方向に攻撃



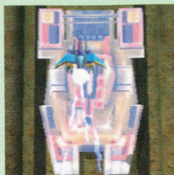
右方向に攻撃



攻撃判定が発生するまでの時間	コマンド完成から3フレーム
攻撃判定の持続時間	22フレーム
攻撃回数	16回
攻撃力	1回につき8（貫通性能あり）

バックファイアアタックについて

トゥエルブスタッグ機体は、自機の後部から噴射されている排気炎にも攻撃判定が存在する。この判定は常に出続けているものの、攻撃範囲が狭く、攻撃力も低くなっている。



バックファイアアタックの攻撃力
2

得点について（ノーマル・隠し機体共通）

本作の得点源にはさまざまなものが用意されている。得点できる状況を知り、どういった行動が高得点につながるのかをきちんと確認しておきたい。

得点源①敵を倒す

登場する敵にはそれぞれ基本点が設定されており、敵を破壊するとそのぶん得ることができる。

得点源②アイテム

敵やパーツを破壊すると勲章アイテムが出現する。勲章アイテムは取得するごとに得点が上昇していき、最高1000点まで上昇する。出現後は画面下方へ落下し、画面外に逃すと次に出現する勲章アイテムの得点が初期値に戻ってしまう。同時に出現した10点勲章アイテムを7個連続で取得した場合（合計70点）でも、次に出現する勲章アイテムは1000点勲章になる。

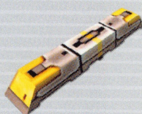
さらに通常の勲章アイテムとは別に、特殊なアイテムとしてステージ1、4の[BREAK OUT！] イベントを成功させると、特大勲章アイテム（10000点）が出現する。

アイテム取得判定



パワーアップアイテムとボムアイテムをそれぞれMAX状態のときに取得すると、ボーナス得点を獲得できる。

ショットパワーが5段階目の状態でパワーアップアイテムを取得したとき or ボムストックが5個の状態でボムアイテムを取得したとき	1000点

隕石と列車からは勲章アイテムは出現しない。

10点	20点	30点	40点
50点	100点	500点	1000点

特大勲章アイテムは1000点勲章アイテムのサイズが大きくなったもの。

得点源③リザルト

ステージをクリアするとリザルト画面になり、ステージ内における敵破壊率とクリア時のボムストック数に応じてボーナス得点が獲得できる。また、敵破壊率が100%だった場合はさらにボーナス得点が加算される。なお、プレイ開始時に下記のコマンドを入力することで、ゲーム中に敵破壊率を表示できるようになる。隠し機体出現コマンドとの同時使用ももちろん可能だ。

敵破壊率表示コマンド

コイン投入後、タイトル画面でBボタンとCボタンを押しながらスタートする。

リザルト得点計算式

敵破壊率0.01%につき10点
敵破壊率100%の時はパーフェクトボーナスとして50000点加算される
ボムストックひとつにつき10000点

得点源④隠しボーナス

本作には、普通にプレイしているだけでは気付きにくいボーナスギミックが随所に隠されている。直接的には得点に関わらないものも含めて、ここで紹介する。



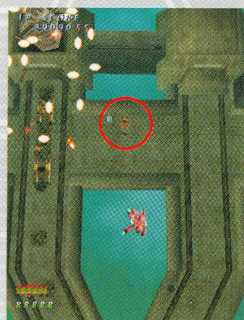
ステージ1

スタート直後から雲海上で出現する敵がすべて出現し終わるまでに、Bボタンを12回か24回押していると、『UFO』が出現して10000点ボーナス。(変形回数ではなくボタンを押した数でカウントする。)



ステージ2

ステージ開始直後にある8本の柱のうち、2本以上の柱の上を通過すると、『赤いスポーツカー』が出現して10000点ボーナス。



ステージ2

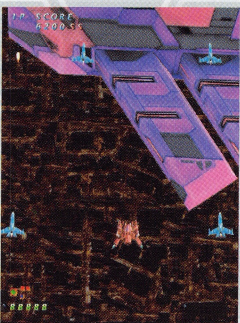
スクロールが止まり、左右の砲台から戦車が出てくる場面で片方の砲台を破壊すると、中央にいる『遺跡ロボ』がブロックを投げる。ブロックは自機を使用してリフティングでき、成功するたびにボーナス得点を獲得できる。また、リフティングを連続で成功し続けることで最高10000点までボーナス得点が上昇する。

1回目	10点
2回目	100点
3回目	1000点
4回目以降	10000点



ステージ3

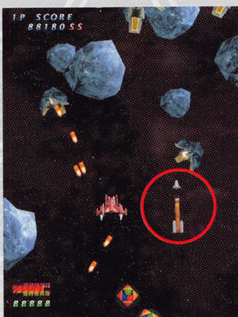
眼下に『新東京タワー』が見える場面で、ボムストック数が5個の状態だと、『空飛ぶ亀』が出現して10000点ボーナス。



ステージ3

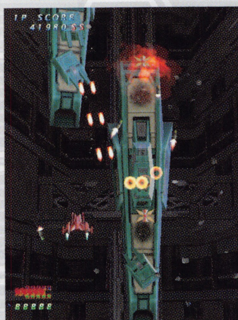
写真の場面で、単独プレイ時のみ味方機が出現。ノーマル機体の場合は到達時に使用している武装のパワーアップ状況により味方機の出現数が変化し、トゥエルブスタッグ機体の場合は3機出現する。なお、味方機は破壊されるとパワーアップアイテムを放出する。

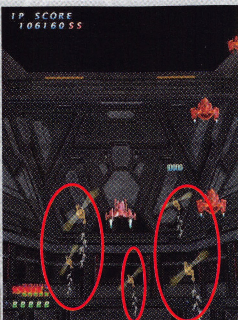
ショットパワー	味方機数
1の時	4機
2の時	3機
3の時	2機
4、5の時	1機



ステージ4

ステージ中盤、隕石地帯の中間地点に到達するまでに隕石（小）の総破壊数が80個を超えていると、日本製スペースシャトル『HOPE』が出現して10000点ボーナス。





ステージ5

ステージ序盤の戦艦を逃さずに4隻すべて破壊すると、ボムストック数と同じ数だけ作業艇が出現。作業艇ひとつにつき10000点ボーナス。

エクステンドについて

自機は特定の点数に達することで、そのたびに1機ずつ増加していく。なお、本作において自機を増加させる手段は得点によるエクステンドのみで、1UPアイテムなどは存在しない。

エクステンドの条件

スコアが900000点および2700000点を超えると、そのたびに自機が1機増加する

ランクについて

本作には高低2種類のランクが存在し、自機のショットパワーによって変動する仕組みになっている。また、ステージ1、2、3ではステージ道中でミスをするか、対ボス戦時にボスが一定の耐久力以上のときにミスをすると各ボスの体力が半分になる。なお、トゥエルブスタッグ機体使用時は仕様上、ランクの変動はない。

ランクの変動条件

自機のショットパワーが合計8段階以上になると高ランクになる

式神の城Ⅲに遺跡ロボ登場!?

スクープ!!

あの大人気STG『式神の城Ⅲ』にリフティングでおなじみの遺跡ロボが登場するという怪情報が飛び込んできた！
そこで我々は『式神の城Ⅲ』開発者であるアルファ・システム須田氏に突撃インタビューを敢行した。

――『式神の城Ⅲ』に遺跡ロボが登場することになった経緯を教えて下さい。

アルファ・システム 須田（以下須田）
藤野さんとの出会いは2003年の2月、AOUショー会場だったでしょうか。タイトーの窓口担当の方から紹介されたのがそのきっかけです。当時の印象としては、気さくな頑張り屋青年という印象で、「NAOMIで今3Dゲーム作ってます！」と熱く語っていたので、わー気合入れて頑張ってるんだなぁ、年中気が抜けてる俺とはえらい違いだと思ったものです。
その後、細々と連絡を取り合うようになったのですが、『式神の城Ⅲ』の本制作に入ってからしばらくは連絡を取っていませんでした。
そんなある日、背景の修正……というか作り直しを行っていた際、デザイナーの作った背景を見せてもらったところ、それが古い城や遺跡をイメージしたものだったのです。
「遺跡か……そういや藤野さんとこに遺跡ロボっていたよな」そう思い付いてから、んじゃこの背景の中に遺跡ロボをこっそり置いてみるか、まさに遺跡の中に遺跡ロボ！……という酔っ払いオヤジの1発ギャグみたいなアイディアを考えました。
画面に映るのは一瞬だし、たぶん気付かれないかも知れない。でも、注意深く見て判るヤツは気付いてくれるに違いない。そして判っているヤツらだけ、他のプレイヤー達が見えてるのに気付いていないモノにちょっとした優越感を覚えられる。

なんてゲームに関係ない バカバカしさ！面白い！

ということで、そんなバカなネタをダメもとで藤野さんに相談したところ、即答で快諾され、式神世界の背景の中に登場するに至ります。ちなみに、登場している遺跡ロボのモデルデータはNAOMI版のデータを頂いて、『式神の城Ⅲ』用に出力しなおした**本物**です。

――リフティングボーナスなど何か遺跡ロボに関するギミックはありますか？

須田　残念ながらそこまで作りこむことができませんでした。本当は各ステージの気付かれにくい場所に1体ずつ配置し、遺跡ロボに撃ち込むとシークレットボーナスが入る、などの仕様も考えていました。

――今後もこういったメーカーの枠を超えたコラボレート実現の可能性は？

須田　行える機会があれば、どんどん行っていきたいです。相乗効果が期待できる限り、様々なアイディアを盛り込んで競合他社さんと一緒に盛り上げていきたいというのが私の考えです。

――御社から見たトライアングル・サービス製シューティングゲームの印象は？

須田　硬派ですね。古き良き伝統を重んじている感じがあります。『雷電』系以降の、オールドスタイルの正当後継者的存在であると感じています。
それもきっと、藤野さんの【シューティングラブ。】ゆえかと思います。
私も『トライジール』も含めオールドスタイルな感じのゲームはすごい好きで作ってみたいと考えることがあるんですが、なかなか真似できそうにありません。

――この場で『式神の城Ⅲ』のPRをどうぞ！

須田　このDVDを買ってるお客さんはきっと硬派でストイックで【シューティングラブ。】な方々だと思いますが、もし気が向いたら方向性が全然違うけど同じシューティングの『式神の城Ⅲ』もプレイしてみてください。
トライアングル・サービス製のゲームとはまた違った楽しみが見出せると思います。



STAGE 1



ボス

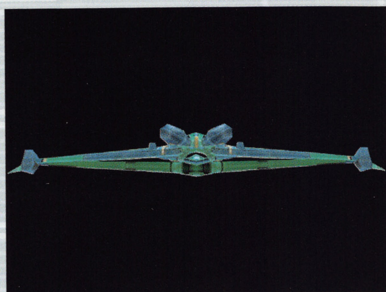
「SCARAB」スカラベ		
説明	スコア	耐久値
第一形態		
1-A 翼に付いている砲台	640	64
翼	2000	一回目1024 二回目1024
第二形態		
本体	10万	2048

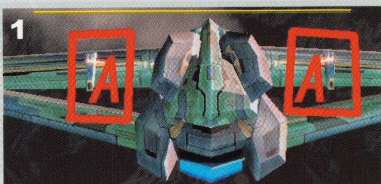
補足

第一形態
翼は2回壊れる

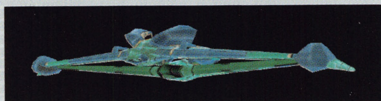
翼の耐久値は設定HARD以上の場合1024+512
道中でプレイヤーがミスしている場合512
時間制限で壊れた場合1024

第二形態
本体の耐久値は設定HARD以上の場合2048+1024
道中でプレイヤーがミスしている場合1024
本体がアクティブ時にミスすると、耐久力が64以上の場合
耐久力が50% OFF（ノーマル機体のみ）

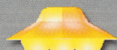






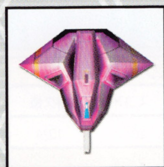


ステージ1 ボーナスキャラクター



UFO

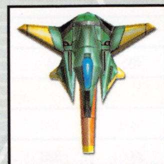
STAGE 1



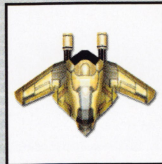
-	
スコア	100
耐久値	1



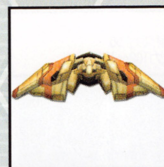
-	
スコア	800
耐久値	8



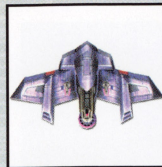
-	
スコア	本体400 ミサイル400
耐久値	本体4 ミサイル4



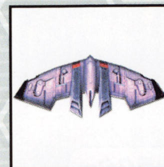
-	
スコア	400
耐久値	8



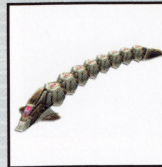
-	
スコア	960
耐久値	96



-	
スコア	本体1280 円盤部分320
耐久値	本体320 円盤部分64
本体部分は2回壊れる	



-	
スコア	本体1280 砲台部分320
耐久値	本体96 砲台部分32



蛇ロボ	
スコア	頭320 胴体・尻尾640
耐久値	頭32 胴体・尻尾64
頭を壊すと胴体と尻尾が誘爆する	

ステージ1 分岐ポイント

ステージ1中盤、中型機ラッシュ地帯で出現する中型機を12機すべて破壊すると蛇ロボ地帯に分岐する。一機でも逃した場合はそのままボスが出現する。なお、中型機の砲台部分は破壊してもしなくても分岐には影響しない。

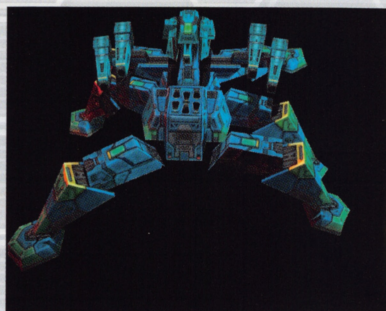


中型機を逃さずに、すべて倒す



STAGE 2

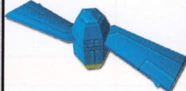


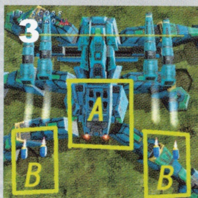




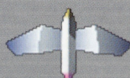
ボス

「6－FOOT」シックスフット			
番号	説明	スコア	耐久値
4-C	主砲（コア）	20万	1024
第一形態			
2	ボス登場時、上昇回転炸裂するもの	400	4
3-A	2を格納してある所	6400	640
3-B	破壊可能ミサイル	400	4
第二形態			
4-A	小さい砲台	1280	128
4-B	サイド4つの砲台	3200	320
補足			
第二形態 HARD設定以上の場合、4-Aの耐久力256 HARD設定以上の場合、4-Cの耐久力1024+1024			





ステージ2 ボーナスキャラクター

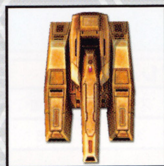

鳥（ハト）


赤いスポーツカー


ブロック


遺跡ロボ

STAGE 2



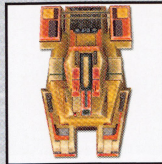
-	
スコア	砲台160 土台160
耐久値	砲台8 土台8



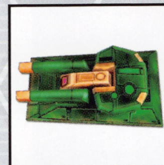
ゼビゼビ	
スコア	100
耐久値	1



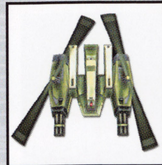
遺跡砲台	
スコア	2560
耐久値	256
HARD以上の耐久値 512	



-	
スコア	砲台960 土台960
耐久値	砲台96 土台96



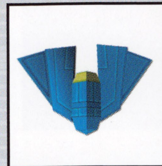
-	
スコア	砲台160 土台160
耐久値	砲台16 土台8



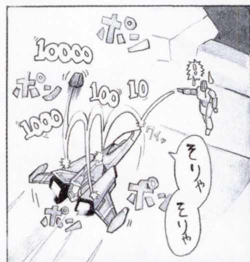
「A-MON」エーモン	
スコア	2000
耐久値	64



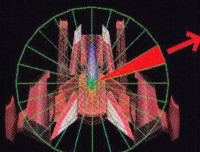
-	
スコア	5000
耐久値	512
HARD以上の耐久値 768	



-	
スコア	400
耐久値	4



リフティング解説・補足



ブロックを受け止めた時の位置が、
赤い三角の部分だと、
矢印の方向へ跳ね返ります。

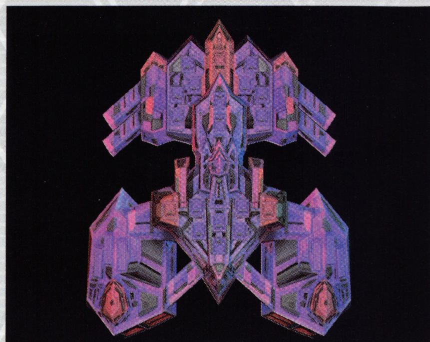
ブロックは自機の中心より前の方で受け止めたときは前の方に、右の場合は右へ、左の場合は左へ、後ろの場合は後ろへ、左上の場合は左上の方向へ跳ね返る。

中心で受け止めても真上に跳ね返ることはない。

リフティングを続け、ステージ終了までブロックを落とさなかったとしても、次のステージには持ち越すことはできない。

※左の画像を見ると24分割で判定しているように見えるが、実際の計算はもっと細かく設定されている。

STAGE 3



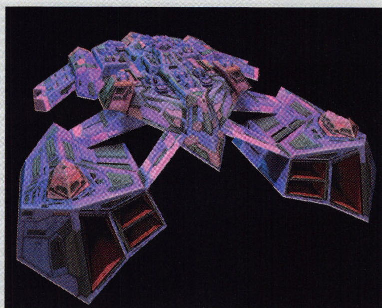
ボス

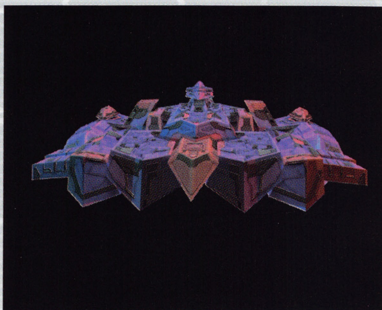
「TRIREME」トライレム		
説明	スコア	耐久値
本体	30万	2048

補足

第二形態
HARD設定以上の本体耐久値 2048+1024
本体を破壊すれば、全ての砲台が誘爆する







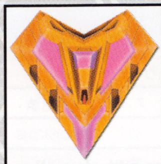
ステージ3 ボーナスキャラクター



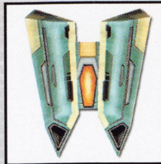
空飛ぶ亀

新東京タワー

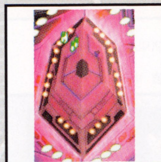
S T A G E 3



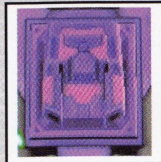
-	
スコア	300
耐久値	3



-	
スコア	100
耐久値	1



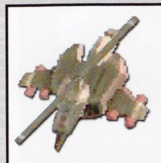
トライレムの大砲台	
スコア	5120
耐久値	512



トライレムの砲台	
スコア	320
耐久値	16
裏返って現れる砲台は3種類とも同じスコア HARD設定以上の耐久値 32	



ミサイル	
スコア	100
耐久値	6
画面外から戻ってきたミサイル スコア200 耐久値2	



-	
スコア	400
耐久値	4

どこから来たの？シューティング ラブ。
～シューティング ラブ。誕生の経緯～

XIISTAGのときからゲーム画面にキャッチコピーを入れようと思っていて、XIIのときはタイトーに感謝とラブコールの意味を込めて、「キャッチザハート♡」と表示していた。
（さすがに他所様のコピーなのでロケテ時のみデモループで表示していた。）

キャッチザハート♡

当初は、「時代はシューティング。」と書こうと思っていたけど、いまいちしっくりこなかったんで寝かしておいた。
ある日、新聞のTV欄に「プロレスLOVE」って番組を見つける。何だこれ？
番組を見たら、全日（全日本プロレス）の番組だった。全日かぁ、三沢が鶴田からフェイスロックでギブアップとったときは、時代が変わった感じがして期待と不安でドキドキしたよなぁ……。なんて思い出したり、そういや昔「I ♥ N.Y.」ってTシャツあったよなぁ～、なんて考えにふけったりして……。

……数日後。
ふと、頭に浮かんだ……
「シューティング ラブ。」
これだ！
心に**グッ**ときた！　text by T.Fujino

STAGE4

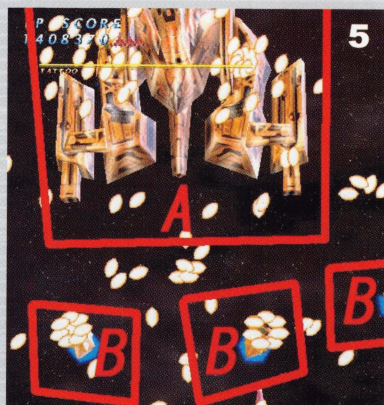


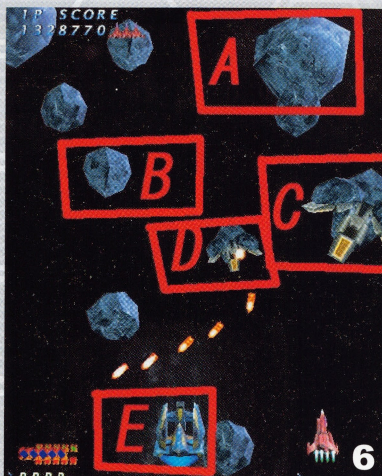
ボス

「TATTOO」　タトゥー			
番号	説明	スコア	耐久値
5-A	本体	40万	4096+2048
5-B	ビット	1800	100

補足

本体
HARD設定以上の耐久値 4096+2048+2048
ビット
HARD設定以上の場合耐久値 180





隕石地帯説明

番号	説明	スコア	耐久値
6-A	隕石（大）	320	32
6-B	隕石（小）	160	12
6-C	隕石型砲台（大）	320	32
6-D	隕石型砲台（小）	160	16
6-E	画面下から出現	400	4

補足

隕石（大）　HARD以上で耐久値 40
隕石（小）　HARD以上で耐久値 20
隕石型砲台（大）HARD以上で耐久値 40 VERYHARD以上で 48
隕石型砲台（小）HARD以上で耐久値 20 VERYHARD以上で 24

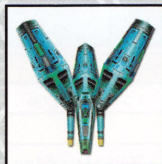
隕石（大）を破壊すると、隕石（小）か隕石型砲台（小）が出現する

ステージ4 ボーナスキャラクター

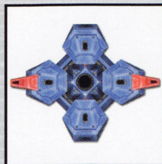


日本製
スペースシャトル
『HOPE』

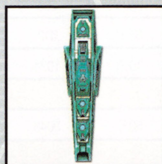
S T A G E 4



-	
スコア	400
耐久値	4



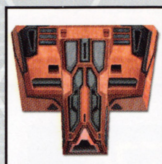
-	
スコア	800
耐久値	8
レーザー以外の攻撃を受けると弾を撃つ	



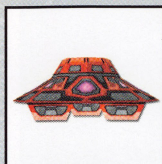
戦艦	
スコア	ブリッジ320 砲台320
耐久値	ブリッジ32 砲台16



トーチカ	
スコア	2560
耐久値	256



砲台	
スコア	160
耐久値	16
HARD設定以上の耐久値 32 砲台を破壊すると 砲台の直下にあるトーチカが誘爆する	



UFO	
スコア	10000
耐久値	8

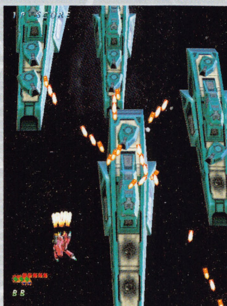
ステージ4 分岐ポイント

分岐ポイント1

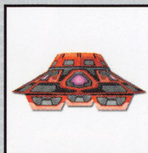
ステージ4の戦艦地帯で、戦艦12隻すべてを破壊すると分岐し、トーチカ、砲台が出現。逃した場合は、そのまま隕石地帯へ進む。

分岐ポイント2

トーチカと砲台をすべて破壊するとUFOが出現。逃した場合はそのまま隕石地帯へ進む。



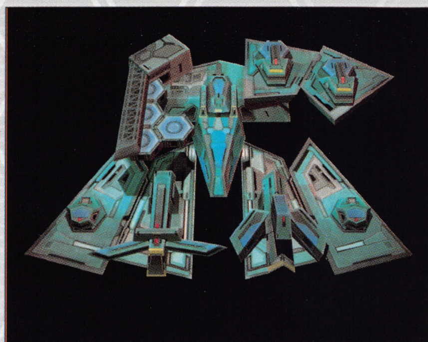




戦艦を逃さずにすべて破壊する

トーチカを逃さずにすべて破壊する

STAGE 5



ボス

「X－5」エックスファイブ			
番号	説明	スコア	耐久値
第一形態			
7	六角形の円盤	2560	256
8-A	円盤を格納している	2560	256
8-B	砲台x2	5120	512
8-C	顔付き砲台	1000	1024
第二形態			
9-A	本体	50万	2048

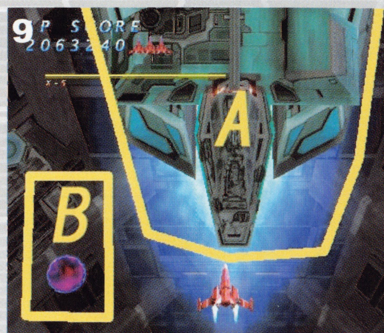
補足

第一形態
8-Bの砲台を壊すと8-Cの部分にやられ判定がつく

第二形態
9-Bの攻撃は、敵弾・プレイヤーの(レーザー以外)攻撃を
吸収して弾に変えて、一定数以上か一定時間経過で炸裂する







ステージ5 ボーナスキャラクター

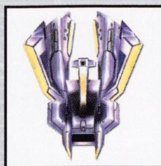


作業艇

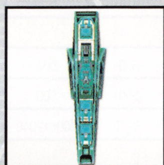
STAGE 5



-	
スコア	縦坑100 その他200
耐久値	縦坑1 その他2



アメンボー	
スコア	100
耐久値	1



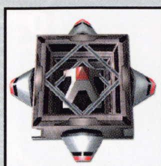
戦艦	
スコア	砲台320 ブリッジ320 本体2560
耐久値	砲台16 ブリッジ64 本体256
HARD以上の場合の耐久値 砲台32 ブリッジ96 本体480	



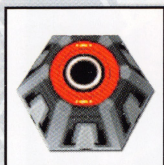
-	
スコア	200
耐久値	2



-	
スコア	1280
耐久値	128



キューブ(アル○ディアの人命名)	
スコア	本体1000 砲台320
耐久値	本体768 砲台24
本体部分は敵破壊率に影響なし HARD以上の場合耐久値 砲台32	

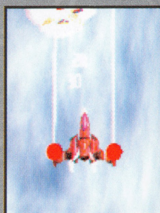


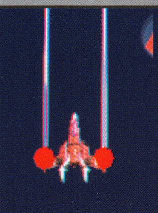
フジツボ	
スコア	100
耐久値	1

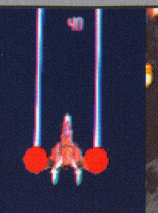
レーザー発射口の攻撃判定

レーザーを撃っているあいだは、レーザー発射口に攻撃判定が発生している。この攻撃判定は伸びているレーザーとは別個の衝突判定、ダメージも別計算になっているので、重ねて当てればダメージアップを図れる。

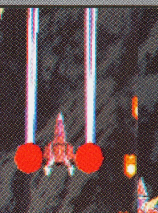
レーザーのレベルが上がると、衝突判定も大きくなる。(2P側も同様)

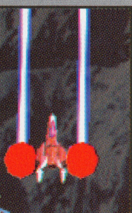

Lv1 0.5


Lv2 1.0625



Lv3 1.125


Lv4 1.1875


Lv5 1.25

※写真下の数値は攻撃力

S T A G E 6



ボス

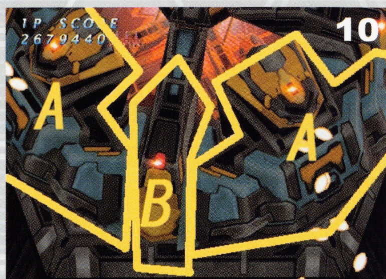
「CORE」コア			
番号	説明	スコア	耐久値
第一形態			
10-A	ガードパーツ	1000	1000
10-B	連結パーツ	1000	1024
第二形態			
11-A	内向き砲台	500	500
11-B	六角形砲台	500	500
11-C	コア	60万	4096+2048

補足

第一形態
10-Aパーツ、10-Bパーツをすべて破壊すると第二形態に移行

第二形態
HARD以上のコア耐久値 4096+2048+2048

10-A、11-A、11-Cの外側部分は敵弾を防ぐ盾として利用できる。
11-Aパーツはコアの体力が半分になると反転し、外側を向く。

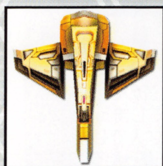




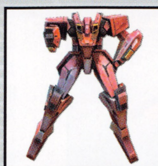
トライダインのゲッツ！



S T A G E 6



-	
スコア	200
耐久値	2



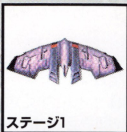
「TRIDYN」トライダイン	
スコア	15000
耐久値	1500

敵破壊率に影響がない敵一覧

本作では、基本的に出現するほぼ全ての敵が敵破壊率にカウントされるが、例外的にカウントされない敵・パーツも存在する。
下に「勲章アイテムは出すが、敵破壊率には影響しない」敵・パーツをまとめたので参考にしてほしい。


ステージ1

-	
該当部位	ミサイル
スコア	400


ステージ1

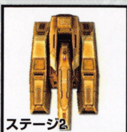
-	
該当部位	砲台部分
スコア	320


ステージ1

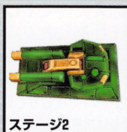
-	
該当部位	円盤部分
スコア	320


ステージ1

蛇ロボ	
該当部位	胴・尻尾
スコア	640


ステージ2

-	
該当部位	砲台部分
スコア	160


ステージ2

-	
該当部位	砲台部分
スコア	160


ステージ2

-	
該当部位	砲台部分
スコア	960


ステージ2

破壊可能ミサイル	
該当部位	全体
スコア	400


ステージ3

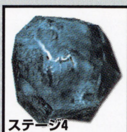
-	
該当部位	カタパルトから射出されるタイプのみ
スコア	300


ステージ3

ミサイル	
該当部位	全体
スコア	100


ステージ4・5

戦艦	
該当部位	砲台部分
スコア	320


ステージ4

隕石（大）	
該当部位	全体
スコア	320


ステージ4

隕石（小）	
該当部位	全体
スコア	160


ステージ4

隕石型砲台（大）	
該当部位	全体
スコア	320


ステージ4

隕石型砲台（小）	
該当部位	全体
スコア	160


ステージ5

-	
該当部位	縦坑にいるタイプのみ
スコア	100


ステージ5

キューブ	
該当部位	本体
スコア	1000


ステージ5

六角円盤	
該当部位	全体
スコア	2560

トライジール デザイナー H.Toki氏 インタビュー

※H.Toki氏のPCがクラッシュしていた影響で漢字変換ができていない箇所がございますが、藤野社長の強い意向によりあえて原文まま掲載します（笑）。



――――今までの経歴を教えてください。

H.Toki　おもに立体ぞうけいの仕事をしていました。工業製品の試作品を作ったり、ゲームに登場したロボットなどをイベントで販売したりしていました。

――――トライジールのデザインを担当することになった経緯を教えて下さい。

H.Toki　3DCGに興味があったので、趣味で作っていた3DCGモデルを社長に見せたのがきっかけだったと思います。そのモデルはとらいじーるの背景につかわれていたりします。

――――トライジールの世界観について教えてください。

H.Toki　これといった世界観は決めていませんでした。

かくステージごとのテーマにそって作っていったので、1ステージ、1エピソードといった感じでそれぞれのステージごとにかんけつしたイメージでデザインしました。

――――作画についての方針を教えてください。

H.Toki　さくがの方針についてはせいさく初期と後期ではまったく違いましたね。

初期はとりあえずテクスチャーを書いてはるという感じでしたが、後期になるとポリゴンの少なさをテクスチャーの書き込みでなんとかしようと考えていました。ポリゴンじたいが箱組みのまんまなので効果ははてなでしたが。

――――描く際に注意した点や苦労した点などありましたら教えて下さい。

H.Toki　とにかく3DCGは初めてだったので、せいさくしながら慣れていくという感じでした。じきのデザインが決まるまでもなかなか大変でしたね。変形とポリゴンの制約がからんでくるので簡単すぎても複雑すぎてもだめなので苦労しました。

――――藤野社長はどんな方ですか？ 初めて会ったときの印象などありましたら教えて下さい。

H.Toki　最初に会ったのはずいぶん昔のことなんで第一印象のようなものは風化してしまって。

ただ、昔からすっごくマイペースな人でした。社長になってからはマイペースとは違ったタフな面がでてきましたね。

――――一番印象に残っているイラストはなんでしょうか。

H.Toki　特にボスは全部思い入れがあるのですが、特にのってかけた4面のボスなどが印象にあります。あーでも5面のはいけいも気に入ってるなぁ。

――――藤野社長からの指定はどんなものがありましたか。

H.Toki　とにかくポリゴンの数とテクスチャーの解像度を押さえるようにといわれていました。テクスチャーの解像度は普通のゲームよりたくさん使ってたと思います。

今考えるともうちょっとバランスをとってポリゴンのほうを工夫できたのではないかと反省しています。

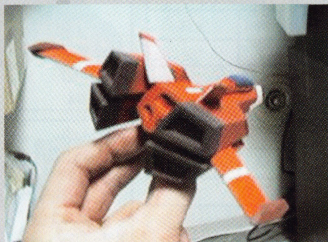
――――遺跡ロボは誰のアイディアなのでしょうか。

H.Toki　社長のアイディアですね。最初「天空○城ラピュタ」に出てくるようなロボットをといわれたのですが、遺跡のデザインが石造りの感じだったので石でできたゴーレムのようなデザインにしました。いしをじきに投げつけるのも、もちろん社長が言い出しっぺです。

――――6面中ボスの素敵なポーズは誰のアイディアなのでしょうか。

H.Toki　これも社長のアイディアです。人がたの敵ということもありますし、挑戦的なポーズをとらせるのはキャラクターづけとしても面白かったと思います。

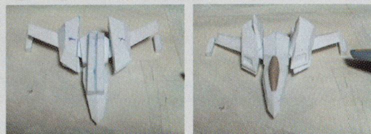
赤いロボットはふてきでないといけません。



トライアングル・サービス公式キャンペーンの景品ガレージキットは全てH.toki氏による完全ハンドメイドだ!! 激カッコイイぜ!!

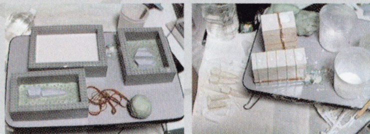
デザイナーH.Toki氏 自ら製作した ネットランキング用賞品製作風景

①原型作成



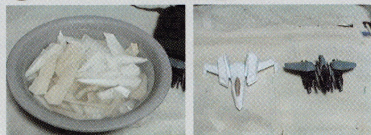
「トライジール」プレイヤー機「A-1」をモデルにプラ板とスカルピー（粘土）で原型を作成。

②型どり



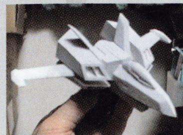
製作中。粘土（小学生が使う油粘土）とブロックを使いシリコンを流して片側ずつ型を作る。

③パーツ洗浄



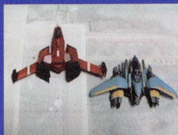
じっくりと、丹誠を込めてパーツを洗浄する。なおスケールは過去に製作した「XII機体」と同じ。

④仮組み



いよいよ次は仮組みです。お、なんだかいい感じ～。ここまでくればもうすぐ完成です。はやくブーン! ブーン! したいぜ。

⑤完成!!





着色後、塗料を数時間乾かし、ついに完成!!





ブーン! ブーン!



今回H.Toki氏により製作された「トライジールガレージキット」はPS2版「トライジール」のインターネットランキング賞品となる予定。激欲しいぜ!!

THE SHOOTING LOVE トゥエルブスタッグ＆トライジール

INSANITY DVD THE SHOOTING LOVE
トゥエルブスタッグ＆トライジール
映像解説

ここでは本編映像においてプレイヤーが実行しているプレイの内容を解説していく。映像中に流れるテロップとともに鑑賞の参考にしてほしい。また、副音声にはオーディオコメンタリーとして各モード担当プレイヤーと開発者である藤野氏による解説を収録。

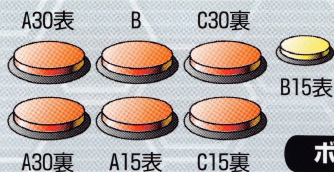
トゥエルブスタッグ

担当プレイヤー：R.

登場するすべての敵をなるべく高倍率で破壊することが基本。また、ボンバーバリアを使用した弾消しボーナス得点が高いので、アイテム早回しを実行してボムアイテムをより多く取得していく。ただし、ボムストックは最大5個までとなっているため、欲しいときに出現するようにアイテム出現テーブルを調整しなくてならない。緻密な攻略パターン作成とイレギュラーへの柔軟な対応が重要だ。

使用している連射装置について

本作では、画面内に発射できるショット弾数の制限がなく、AボタンとCボタンの両方でショットを撃ち出せる仕様になっている。そのため、AボタンとCボタンに秒間30発仕様のシンクロ交互連射装置（以下AC交互30連射）を使用すると驚異的な速度でショットを連射することができてしまう。通常の秒間30発仕様のシンクロ連射装置（以下シンクロ30連射）と比べて大幅に攻撃力が上昇し、撃ち込み点稼ぎもより効率よく実行可能だ。また、ショットとバックファイアアタックを使ったアイテム早回しには双方の攻撃タイミングを同期させるために、シンクロ連射装置の表裏に対応したAボタンの使い分けが必要。なお、ステージ4のボス2戦など処理落ちで弾切れするポイントではAC交互15連射を使用する。



ボタン配置図

アイテム早回しあれこれ

システム解説の項でも触れたが、本作のアイテム出現に関する仕組みは非常に特殊かつ面白いものになっている。種類は関係なく、敵を破壊したときに同時に当たっている攻撃の数ぶんだけカウントされるため、様々なやり方で早回しを実行することができるのだ。例えば、ショットは前方にふたつ並んで発射されるので、普通に攻撃するだけで1機の敵で2機ぶん破壊したことになることが多い。また、ショットの撃ち出し部分は自機のやられ判定よりも下にあるため、ショットを撃ちながらバックファイアアタックで攻撃することで早回しが可能。ショットパワーが4段階目以上ならば1機の敵で5機ぶん破壊したこととなり効率が良い。逆に、アイテム出現テーブルを調整するために早回ししたくないときは、ショットを撃たずにサイドアタックやバックファイアアタックのみで攻撃するといい。

※本記事および映像中のテロップは担当プレイヤーへの取材を基に作成しています。

ステージ別ポイント解説

ステージ1

目標点
チェックポイント1
17600
チェックポイント2
100000～110000
トータル
300000
累計
300000



ショットとバックファイアアタックの同時当てでアイテム早回しを実行。バックファイアアタックは1フレームおきに攻撃判定が出現していることから、シンクロ30連射の表と裏どちらかとタイミングが同期することになる。その性質をうまく利用すれば、空中ザコ敵機はアイテム早回しを実行しながらスコア倍率も安定して上昇させることができる。

ステージ2

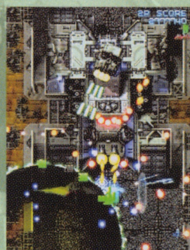
目標点
チェックポイント1
165000～170000
チェックポイント2
370000～390000
トータル
800000
累計
1100000



中型ロボットの早回しを実行する際はAC交互30連射を使用し、縦軸は画面最上部よりやや下、横軸は画面中央よりやや右に位置取る。そうすることで、体当たりされずに盾パーツも一緒に破壊しながら早回しを実行できる。ボスの第二形態はAC交互30連射ならば、形態移行直後からボスの動きに合わせて接近して撃ち込むことで、ボンバーバリアを使用しなくても高いスコア倍率で破壊可能。

ステージ3

目標点
チェックポイント1
230000～250000
チェックポイント2
480000～500000
トータル
2250000～2300000
累計
3350000～3400000



本作のザコ戦車は接近時でも攻撃を繰り出してくる。完全に重なってしまえば安全だが、重なりに行くときや他のザコ戦車には警戒しておきたい。ボス戦では各砲台パーツの耐久力を考慮して、すぐに破壊してしまわないようにボンバーバリアの展開位置を変えていく。

ステージ4

目標点
チェックポイント1
145000～150000
チェックポイント2
870000～890000
トータル
2300000～2350000
累計
5650000～5750000



ボス2戦はボンバーバリア使用1回につき、1機、2機、1機……と交互に計13機破壊。（映像では12機）交戦中は処理落ちがかかるのでAC交互15連射を使用する。アイテム回収ミスなどでボムストック数が足りない場合は、2機ずつ処理する回数を増やすことで節約できるが、13機破壊のタイミングがシビアになる。また、連続でボンバーバリアを使用する際はBボタンのシンクロ15連射を使用している。なお、ボンバーバリアのグラフィックが正しく表示されない場合があるが、ボンバーバリアの効果範囲は通常と変わらない。

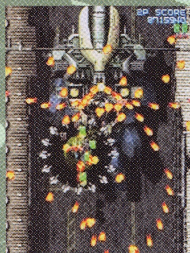
ステージ5

目標点
チェックポイント1
690000〜730000
チェックポイント2
1680000〜1730000
トータル
2150000〜2200000
累計
7800000〜7950000

AC交互30連射を使用し、画面上部から出現するザコ敵機に対して画面最上部に張り付いて撃ち込むと、出現時の無敵状態にショットが数セット重なるのか、大幅なアイテム早回しを実行できる。特に、ステージ中盤の突進ザコ敵機編隊ではボムストックが0個から5個まで増加するほどアイテム早回しが可能。（Aボタンのシンクロ30連射では3〜4個、Cボタンのオート連射では体当たりされやすいが2〜3個）また、ステージ5からステージ7にかけてのアイテム出現テーブルの調整が後半ステージ攻略におけるカギとなる。後半の高速スクロール地帯は、中型機を逃さなければほぼ早回しになる。逆に、1回でも中型機を逃してしまうとかなり得点が低くなってしまう。無理に最初から画面上部で攻撃せずに、スクロール速度低下に合わせて画面上部へ移動していく。

ステージ6

目標点
チェックポイント1
140000〜148000
チェックポイント2
290000〜310000
トータル
1200000〜1300000
累計
9000000〜9200000



3ストック目のボムアイテムがステージ6開幕以降で出現した場合は空中ザコ敵機とザコ戦車でアイテム早回しを実行。ステージ5ボスで出現している場合はアイテム早回しを実行しないで進み、ステージ5ボス以前で出現している場合はそれでも回りすぎるので中型機の早回しを控えめにすることで調整する。ボス戦では、左右の連射バラ撒き砲台が最終形態になると開かなくなってしまうことを考慮して、弾消しボーナス得点稼ぎを実行している。

ステージ7

目標点
チェックポイント1
320000〜330000
チェックポイント2
1300000〜1330000
トータル
3300000〜3500000
累計
12400000〜12700000



ステージ道中に出現する変形ザコロボは画面外にいるあいだの無敵状態でも撃ち込むことができる。耐久力がゼロになったあとも無敵状態中はアイテム出現に関するカウントが成立しているので、大幅なアイテム早回しが可能。ボスの第二形態では計4回ボンバーバリアを使用するが、そのうち1回目と3回目にパーツを破壊するようにする。また、クリア時の残機ボーナスがないので、最終形態ですべて潰してボンバーバリアを使用した弾消しボーナス得点稼ぎを実行。しかし、第二形態以降はボスの移動先がランダムなため、得点が運に大きく左右されてしまうのが難点だ。

ステージ8

目標点
チェックポイント1
4000
チェックポイント2
650000〜700000
トータル
2050000〜2100000
累計
14400000〜14800000



残機がないので当然ミスは許されない。細胞地帯はなるべく分裂させないようにしたいが、分裂してしまった場合は敵弾を撃たれる前に処理するか、逃がした敵の位置から予測して敵弾を回避する。ラスボス最終形態は、肺パーツや出現するザコを含めて、スコア倍率が12倍になるようにすばやく対処したい。

トライジール（ノーマル機体）

担当プレイヤー：UMC（ふなっこ）

ステージ道中は得点アイテムである勲章アイテム（以下勲章）をできるだけ多く回収していく。それと同時に、ステージクリア時のボムストックボーナスと敵破壊率100%ボーナスを獲得するために、ボムを使用しないで敵を逃さずに破壊するパターンを構築する必要がある。また、高得点を狙うのであればステージ2後半のリフティングボーナスは欠かせない要素だが、今回はあえてやらずに勲章をより多く回収するパターンを実行している。なお、本映像収録時にはAボタンにボリューム連射装置を使用している。

ダダダ撃ちについて

レーザーとミサイルのショットレベルが5段階目の状態で、連続で変形を繰り返しながらショットを連射すると、それぞれ5段階目でのみ射出される強力な攻撃を画面上に同時に繰り出すことができる。これは、弾数制限の対象が同じ種類のショットのみになっていて、レーザーとミサイルの間では双方の弾数制限の対象になっていないことを利用したテクニックで、ダダダ撃ちと呼ぶ。やり方が非常に簡単で、誰でも実行できる敷居の低さがウリ。単純に攻撃力が上がるだけでなく、画面内でのアクションが増加するために処理落ちがかかりやすくなることも利点のひとつ。逆に、サブショットが発射されないショットレベルが低い状態で使用すると攻撃力が低下してしまうので注意したい。

レレレ撃ちについて

レーザーがメインショットのときに、ショットを連射しながらBボタンを連打して変形すると、レーザーがサブショットに切り替わらずに他の武装と両方でメインショットを発射可能な状態になることがある。この状態をレレレ撃ちと呼び、詳しい発動条件はわからないが、秒間15発仕様の連射装置を使用すると誘発しやすい。この現象はレーザーのみで起こり、変形やパワーアップしたときに行われるはずのショットのリセットが処理の関係上スキップされてしまうことに原因があるようだ。うまく使えばダダダ撃ち以上の攻撃力強化が見込めるが、他の武装からこのテクニックを使うと、逆にすべてサブショットの状態になってしまうので注意したい。なお、ショットを撃ち止めると通常の状態に戻る。

ステージ別ポイント解説

ステージ1

CLOUDY TODAY, AGAIN!
目標点：700000点

中型機はパーツからも勲章が出現するので、なるべくパーツを破壊してから本体を破壊する。なお、ボムアイテムを取得する前に1面で残機を潰すパターンもあり、そちらの方が勲章をより多く回収しやすい。ボス登場までにレレレ撃ちを仕込んでおくと容易に破壊することが可能。ちなみに、映像では破壊したあとに逆レレレ撃ちを実行している。

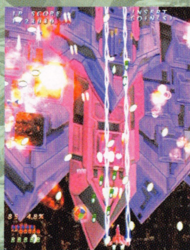
ステージ2

ANCIENT CITY
目標点：1500000点

ステージ2クリアまでは低いランクで進みたいので、ワイド5段階目、レーザー4段階目の状態でパワーアップアイテムが出現したら、必ずメインショットがワイドの状態で取得するようにする。ステージ2のボスは戦闘中に2機ミスすると、ボム1回で破壊することが可能。瞬間的に破壊してしまうためか、耐久力ゲージが残ったまま爆発する。

ステージ3

DARK SHADOW
目標点：2300000点



ステージ終盤の復活砲台地帯は、まずすべての砲台を二度破壊する。その後、左側最下段に自機狙いの2連弾を撃つ砲台が出現したら、中央と右側の砲台を復活しなくなるまで破壊する。映像では運悪くバラ撒き弾を撃つ砲台が続けて出現してしまっているため、あまり勲章を回収できていない。

ステージ4

PROLOGUE TO REVENGE
目標点：3300000点



ミサイルを強化すると画面上に撃ち出される弾数が増加するため、処理落ちがかかり攻略しやすくなる。加えて、隕石をより多く破壊できるようになるので、高得点を狙うのであれば必須事項のようだが、予測できない位置で敵を破壊してしまい、勲章を落としてしまうデメリットも発生する。

ステージ5

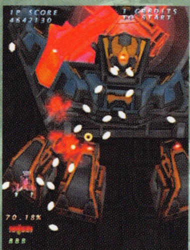
FORTRESS “TRIZEAL”
目標点：4620000点



浮遊ザコ地帯で残機潰しを実行するため、直前の回転砲台地帯でボムをすべて使いきっても構わない。また、ステージ6では残機を使った得点稼ぎができないので、対ボス戦で円盤の出現直後にボムを使うなどして稼ぐ。このとき、ボムストックボーナスのために、ステージクリア時にボムを2回ぶん残しておく。

ステージ6

EPILOGUE
目標点：5450000点



中ボスの腕の部分には判定がないので、回転バラ撒き攻撃などは弾幕の内側で回避することが可能。ボスの外殻パーツが自爆すると敵破壊率が下がってしまう。ボスを周回しているパーツよりも外殻パーツの方が自爆する時間が早いので、支柱パーツを破壊するときにある程度はダメージを与えておく必要がある。

トライジール（隠し機体）

担当プレイヤー：ACF

ステージ2後半におけるリフティングボーナスが最も重要な稼ぎポイント。残機を潰してでもより多くリフティングを成功させることが高得点への近道となる。そこで、使用した瞬間に無敵時間があり、持続時間も長いという高性能なボンバーバリアを活用することになる。また、ボンバーバリアは勲章を獲得することで使用回数が増加していくので、攻撃が厳しく勲章の回収が難しい場面でもボンバーバリアを使用して強引に回収できる。つまり、稼ぎの基本である勲章を回収することでボムストック数を増やし、ボンバーバリアを使って勲章の回収をするというサイクルが成り立つわけだ。なお、本映像収録時には秒間30発仕様のシンクロ連射装置を使用している。

ボンバーバリアの特殊な性質について

通常、ボンバーバリアの弾消し効果は緑色の線で囲まれた範囲内のみで発揮される。しかし、左右の画面端、特に左下隅近くでボンバーバリアを使用すると、それだけでその効果がなんと画面全体に広がるのだ。はっきりとした発動条件は残念ながらわからないが、通常の効果範囲部分が画面外にかかるようにボンバーバリアを使用すると起こりやすい。敵弾の数が多い場面で使用すればボムエネルギーがあっという間に溜まるので、敵の攻撃が厳しい場面に活用するといい。

早回しについて

本作には、「SHOOT IT QUICKLY！」と表示されるステージ1中盤の中型機を代表に、すばやく破壊することで出現数が増加する敵が存在する。出現数を増やすことで、そのぶん基本点や勲章アイテム、パワーアップアイテムをより多く獲得できるというわけだ。このテクニックを早回しと呼び、ゲーム中に多数存在するため、高得点を狙う際は忘れずに実行したい。ノーマル機体ならばワイドで接近して攻撃、隠し機体ならばボンバーバリアとサイドアタックを活用すると実行しやすい。

ステージ別ポイント解説

ステージ1

CLOUDY TODAY, AGAIN!
目標点：820000点

ステージ開幕の空中ザコ敵機が連射装置を使っているにも関わらず1機だけ撃ちきれず、50000点落ち。中型機はパーツからも勲章が出現するので、なるべくパーツを破壊してから本体を破壊する。蛇ロボ地帯は5セットぶん早回ししたあと、4セットぶん勲章回収パターンに移行する方がより稼ぐことができるが、処理落ちと蛇ロボの軌道変化の影響で安定しない。

ステージ2

ANCIENT CITY
目標点：1840000点

トライジールではゲームクリア時の残機ボーナスが存在しないので、リフティングを継続しているときにボムストックがなくなったら残機潰しを実行し、ボムストックを初期状態（＝2個）にする。そして、復活後の無敵時間やボンバーバリアを使ってリフティングを継続すると、より多く稼ぐことができる。

ステージ3

DARK SHADOW
目標点：2620000点



ザコ敵機の処理の仕方が最も重要。ボンバーバリアを要所で使用し、勲章をより多く回収できるように立ち回る。

ステージ4

PROLOGUE TO REVENGE
目標点：3640000点



ステージ序盤の撃ち返しザコは、レーザーがない隠し機体にとって意外な難敵。ボンバーバリアを使用して対処するといい。トーチカ地帯はトーチカの間を抜けて、サイドアタックで砲台を破壊する。ボス戦では厳しい攻撃を避けながら、ザコ敵機や隕石を破壊して稼ぐ。ボスのレーザー攻撃に対してボンバーバリアの特殊な性質を利用すれば、ボムエネルギーを約80%回収できるので、クリア時のボムストック数を考えながらうまく活用する。

ステージ5

FORTRESS “TRIZEAL”
目標点：4940000点



勲章を回収しながら敵をすべて破壊するのは難しいので、より多く勲章を回収するパターンの方が安定する。浮遊ザコ地帯は残機を潰さずにボンバーバリアを使って勲章を回収するパターンも可能。パワーアップアイテムを取得できるぶん、より稼ぐことができるが、勲章を落としてしまう確率も高くなる。ボスの第二形態で出現する円盤は再出現するタイミングがランダムになっている。ボスの基本点がかなり高く、自爆されると致命的な損をしてしまうので、自爆するまでの時間をしっかり把握しておくことが重要。

ステージ6

EPILOGUE
目標点：5800000点



敵破壊率100%を達成するうえで注意したいのが開幕のザコ敵機とボスを周回しているパーツ。特に開幕のザコ敵機は、出現位置によってはすべて撃ち切ることが困難な場合があるため、勲章アイテムは無視して攻撃する。

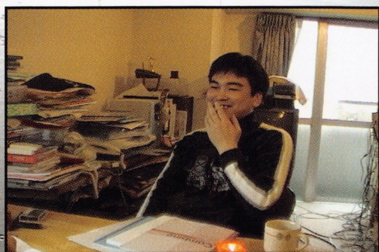
トライアングル・サービス
TRIANGLE SERVICE

その男の人生・・・・別次元大介。

1974-2006

1974 January 7 birth
1980 Elementary school entrance
1986 Junior high school entrance
1989 Senior high school entrance
1992 Human creative school entran
1994 I am jobless
Project moon development
entering a company
1997 frontier release
entering a com
girl game
Triangle service
commencement of practice
XIISTAG release
TRIZEAL release
2005 SOS! from Triangle-Eservice
TRIZEAL for DC release
TRIZEAL for PS2
INSANITY DVD releas

藤野社長ロングインタビュー



トライアングル・サービス
TRIANGLE SERVICE

有限会社トライアングル・サービス 代表取締役 藤野 俊昭氏 ロングインタビュー

出会い ～幼少編～

――ではまず藤野社長がどんな経緯でゲーム製作を始めたのか？　……と、その他にも、いつも突飛で独創性あふれるアイデアでユーザーをいい意味で驚かせてくれる、現在の藤野社長がどんな経緯で形成されていったのか、またトライアングル・サービス旗揚げまでの詳しい経緯など……これらをテーマに少年時代から遡ってお話を聞かせていただきたいと思いますので、よろしくお願い致します!!

藤野社長　なるほど、了解です。何でも答えますよー。

――まず出身地は、確か神奈川県の川崎市でしたっけ？

藤野社長　そう。川崎市中原区宮内……多摩川の近くです（笑）。

――そこで少年時代を過ごしたわけですね。やはり小さいころから、この手の業界人のご多分にもれずゲーム大好きっ子だったわけですか？



東京都と神奈川県の境を流れる多摩川。社長は1974年1月生誕以来この多摩川に程近い川崎市中原区宮内で幼少時代を過ごしていたのだ。

藤野社長　うん。小学1～2年の頃、親の財布からお金をくすねて、近所の牛乳屋さんの店先に設置された「インベーダー」や「クイックス」でよく遊んでました。お約束ですね。

――ゲーマーの誰もが持つ前科ですね（笑）。一番最初に遊んだゲームとかって覚えていますか？

藤野社長　おそらく、小学1年生の頃、近所の駄菓子屋の店先に設置されていたボリュームレバーの「ポン」ですかね。

――なるほど。やはり原点はアーケードゲームというわけですね。もっともファミコンとか家庭用ハードなんて皆無に等しい時代ですから、当然といえば当然ですね。

藤野社長　そうです。だから金持ちの友人の家でカセットビジョンを見たときはドキドキでした。

――わかります（笑）。ゲーセンデビューはいつ頃になるんでしょうか？

藤野社長　小学校3、4年ですね。ちょうどそのときに「ゼビウス」が出たばかりで、その綺麗なグラフィックに凄く感動したのを覚えています。

――おお！　ついに本格的なシューティングゲームと相見えたわけですね!!　では、当時好きだったゲームタイトルを教えてください。

藤野社長　「ゼビウス」の後も「ドルアーガの塔」「リブルラブル」「ギャプラス」といった往年のナムコゲームは全部好きでした。

まぁ子供の頃はお金を持ってなかったので、お金の掛からないゲームタイトルを選んで遊んでました（笑）。あ、あと「グラディウス」が出たときも衝撃でしたねー。

――あの頃はゲームの進化と自分の成長が、完全にシンクロしていた良い時代でしたね（笑）。物凄く共感できます。当然「スーパーマリオ」とかファミコンが大流行したときも購入したんですか？

藤野社長　いや、実はファミコンは親が買ってくれなくて……、手に入れたのは中学生時代です（笑）。でも小学生時代の後半は友達の家でファ

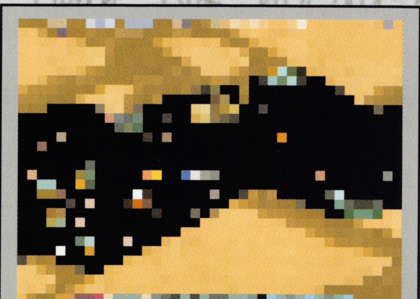
ミコンで遊ぶか、ゲーセン通いが日課になってましたね。

放浪・修行
～中学・高校編～

――古くからのゲームマニアのお約束的ゲーム道を、藤野少年は順調に突き進んで行くわけですが、ゲーム製作、クリエイターになりたい！ と思ったきっかけは何だったのでしょうか？

藤野社長 中学生にあがって、友人と武蔵新城や新丸子のゲーセンまで足を運ぶようになったのですが、その友人が凄くゲームが上手な奴で、よく彼のプレイをテーブル筐体の隣に座って見ていたんです。

学校帰りのある日、いつものように武蔵新城の中央プラザで彼がプレイしている「グラディウスIII」を見てると、「グラディウス」「グラディウスII」には無かったいろんなギミックやアイデアが増えていて、「あ、なんだかゲーム作ったりするのって楽しそうだなぁ」なんてことを漠然と考えるようになりました。



名作横スクロールシューティングゲーム。キューブアタック、回転レーザーなど斬新（凶悪?）な敵攻撃ギミックが各所に施されていた。

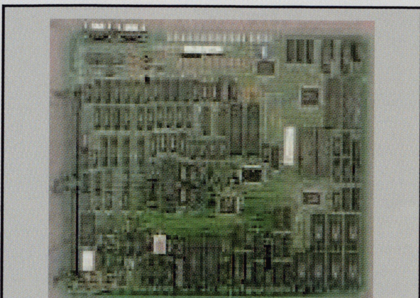
――おお!! 因縁の(笑)コナミ製ゲームでいわゆる、ゲーム画面の向こう側……、開発現場に興味を抱いたわけですね。

藤野社長 そうです（笑）。なんか敵の攻撃やギミックを見ていたら「こいつら、楽しみながらゲームを開発してるんだろうな～。」なんて考えるようになって、以降は技術的な知識を「ベーマガ」や「ログイン」を読んで得るようになり、だんだんとゲームをそういった視点からも見られるようになりました。

――そして、ついにはプログラムなどの実践に移行していくわけですね？

藤野社長 PC購入は高校生になってからなのでまだ先ですね。それまではひたすら雑誌を眺めて、プログラムに関する知識や用語のみを勉強していました。そして「ゲームクリエイターになるぞ！」と本気で決めたのは某社の「F-1ゲーム」をゲーセンで見たときでした。

――え!? あのF-1ブームに乗って大ヒットしていた縦画面レースゲームですよね!? なんだか意外なタイトル名が出てきましたが、その理由はなんだったんですか？

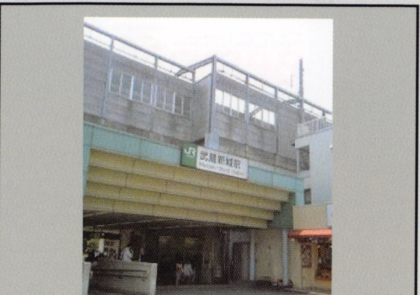


V社製「F-1ゲーム」。ブームの追い風に乗ってそこらじゅうのゲーセンで稼動していた。スーパーファミコンなどにも移植されている。

藤野社長 その「F-1ゲーム」を見たときにはすでに結構な知識があったので、ぶっちゃけあの程度のゲームなら「俺でも作れるんじゃないか!?」と本気で思いました（笑）。なんか仕組みが見えたというか……そこで開眼しました（笑）。

その後、高校に進学してアルバイトを始めて、貯めたお金で8ビットパソコンのNEC PC-8801MA2を購入し、実践に移行しました。……正直にいえばパソコンのゲームをプレイしたかったという動機も強かったのですが（笑）。

――パソコンゲームをプレイしたい！ という気持ちは当時のPC購入における重要な動機ですよ



南武線武蔵新城駅。社長が中学生の頃は5店舗のゲーセンがひしめきあっていたらしい。有名なマットマウスパートIIは当時より健在。

ね（笑）。そのPC-8801（以下：88）はサウンドボード2が内蔵のやつですね（笑）。

藤野社長　そうそう（笑）。でも、PC-8801MA2購入後、PC-9801DOとかいう88のソフトが使えるPC-9801が発表されて、「こっちにしておけばPC-9801のゲームもプレイできたのに！」といきなり後悔しました（笑）。



「PC-8801MA2」ここから社長のプログラマー人生がはじまった。サウンドボード2内蔵型の当機はゲーム野郎にとって憧れの機種だ。

――（爆笑）了解です。で、ゲームをプレイするかたわらベーマガの投稿プログラムを打ち込んでいく……という若き日のクリエイターお約束の日々が続くわけですね（笑）。

藤野社長　ですね（笑）。用語だけは知ってるけどパソコン操作の基本的なことは全くわからなかったので、ベーマガの投稿サウンドプログラムとかを打ちこんでも、セーブのしかたがわからずに全部パーになったりとか（笑）。本当に少しずつ、独学で操作やベーシックを覚えていきました。

――ゲームのセーブだったら説明書を見なくても余裕なんですけどね（笑）。因みにその88でオリジナルゲーム製作はできましたか？



現在活躍しているクリエイター達の若き日のバイブル、マイコンベーシックマガジン（通称ベーマガ）。投稿プログラムコーナーが熱い!!

藤野社長　いや、それはまだまだ無理でした。キーボードを押すと音が鳴るとか、簡単なアニメーションであるとかそういった簡単なプログラムをベーマガの投稿プログラムを応用して作った程度。オリジナルのゲームが製作できたのは高校卒業後だね。

――わかりました。藤野社長はどんな高校生活を送っていたのですか？　ファンとしてはその辺の青春時代話も非常に興味があります。

藤野社長　ゲーセンでゲームをするお金と、パソゲーを買ったりレンタル屋で借りたりするお金をアルバイトして作って、給料日には全部つぎ込んでしまう、普通の高校生（笑）。当時はまだレンタルソフト屋が蒲田にあったので、88のゲームはいっぱいプレイできました。あと修学旅行の日がストリートファイターIIの稼動日初日と重なってしまい地団駄踏んだり……。そんなごく普通な高校生活を送ってましたよ（笑）。

――とても普通とは思えません（笑）。勉強や部活動とかには目もくれずゲームのためにアルバイトばかりをしていたのですか？

藤野社長　ですねー（笑）。あ！　でも、その学校にはパソコン部がなかったから、先生に掛け合ってパソコン部を作ってもらいました。「僕が責任もって部長をやるから。」と説明して（笑）。

――おお！　素晴らしい行動力ですね！

藤野社長　で、自分で欲しかったパソコンを秋葉原まで買いに行って……。たしかそれはPCクラブというキーボード一体型のPC-9801（以下：98）でした。「よし！　これで88ではできないC言語とか勉強できるぞ!!」とか思ってました。



社長が高校卒業時にパチったパソコンがこれ。98のゲームは「クォース」や「クエストフォーグローリー」などがお気に入りだったとのこと。

――利用できるものは利用して更にスキルアップしていったわけですね（笑）。

藤野社長　そうそう、全ては自分のためです（笑）。だからほとんど部活動なんてしていなかったので、どうせ卒業後に廃部になるだろうからPCクラブはそのまま頂いてきました。

――え!? だまって持って帰って来ちゃったんですか？

藤野社長　うん（笑）、もう時効だよ。

――……了解です（笑）。かなり計画的犯行なニオイがしますが、今の社長のご活躍を見ていただければ当時の先生にもきっと納得していただけると信じて、次の話題にいきましょう（笑）。

覚醒・誕生
～専門学生編～

――見事な作戦で（笑）高スペックPCを手に入れた藤野少年は、高校卒業後、どんな進路を選択したのですか？

藤野社長　ひとまず、高校3年の2学期あたりで初めて将来についてと色々と考えてみたんですが、大学進学や就職などいまいちピンと来なくて……。で、色々考えた結果が「よし、ゲームを作ろう。」でした（笑）。そのときゲーム仲間のある友達には「自分でゲーム会社作ってオリジナル作品をリリースする！」とすでに宣言していました（笑）。因みにこの友達も京都の某大手N社の社員となりました（笑）。

――おお!! 凄い!! すでにそのときから、トライアングル・サービス設立への行動が着実に始まっていたのですね!?

藤野社長　いや、さすがにそのときはそこまでは考えてないですが（笑）。漠然とそういう夢を持ってたのは確かだね。でも「会社ってどうやって作るんだろ？」といきなり壁にぶつかりましたが（笑）。仮に会社ができても自分の腕じゃまだまだ勉強不足なのは承知していたので。とにかく「プログラムの勉強がしたい！」と思いました。

そんなある日、ゲーム雑誌を見ていたら、今は亡き「ヒューマンクリエイティブスクール」の広告を見つけて「これだ!!」と思いました。それに一応、専門学校に進むと言っておけば両親や先生も納得してくれるし、社会への体裁もひとまずは保てると思い入学を決意しました。

――あの頃はそういった専門学校もまだ開校したばかりで入学への不安とかはありませんでしたか？

藤野社長　お金も掛かるし、自分ひとりで家に篭ってプログラムの勉強をしても良かったんですが、まぁ、両親も賛成してくれたし、所詮は社会に出る前の若造ですし不安なんて皆無でした（笑）。

――高校卒業後すぐに4月から吉祥寺のヒューマンクリエイティブスクールに通いはじめたというわけですね。では、専門学校時代のエピソードを聞かせてください。

藤野社長　えーとまず、入学1年目は企画、デザイン、グラフィック、サウンド、プログラムなど全生徒がゲーム製作に関わる全ての作業を一通り実習をするという過程になっており、2年目は好きな分野を専行するというカリキュラムだったと記憶しています。入学すると生徒ひとりひとりに98とX-68000（以下：X68K）が与えられて課題をこなしていくのですが、これがもうホントに面白いわけですよ。アセンブラとかグラフィックツールだとかも色々と揃ってるし、自分にとっては天国でしたね（笑）。

――ああ、なんとなく嬉しそうな藤野社長が目に浮かびます（笑）。　入学後はまじめに取り組んでいたわけですね。

藤野社長　まじめな生徒でしたよ～。積極的に「ハーイ」と手を挙げて先生に質問したり（笑）。もうゲーム製作がとにかく楽しいんですよ……。自分でドット描いて、それを画面に表示させて、動かして……。作業すべてが「お、おっもしれ～!!」って感じで（笑）。毎日、自分だけ夜遅くまで学校に残って作業してましたよ（笑）。



ヒューマンクリエイティブスクール広告。90年代初頭、ゲーム製作学校はまだできたばかりでゲーム雑誌の広告欄でも異彩を放っていた。

――まじめに楽しみつつ、メキメキと実力も上昇して行ったわけですね。

藤野社長　そうですね。最初の夏休み頃にはC言語も使えるようになりましたし、かなりプログラムの腕は上昇していました。また、学校が終わっても家で作業の続きがしたかったので、入学後すぐに川崎駅の商店街にあったゲーセンでバイトを始めて、X68Kを中古で購入してしまいました。それが入学して半年くらいですね。でもX68K購入後はあまり学校に行かなくなってしまいました（笑）。

――あらら!? それはなぜですか!? それまでは真面目な生徒だったわけですよね!?

藤野社長　だって学校と同じ作業が家でできちゃうんだもん（笑）。もうそんなに学校には行く必要がないと完全に天狗になっていましたね（笑）。

以来、学校は友達とX68K版「ストリートファイター II」を対戦する場所と化してました（笑）。

――真面目生徒が一転、X68K購入後、突然の堕落（笑）？

藤野社長　でも家に引き篭もっててもちゃんと課題のゲームを作ったりプログラムの勉強はしていましたよ。ほんと、夏休み中には98でも色々と作れるようになりましたしね～。この頃は良い情報もたくさんあったし、もう一気に吸収した……という感じです。



シャープ製16ビットパソコンX68000。多くのクリエイター達を開眼させた名機だ。因みに社長が購入したモデルはACE（中古）とのこと。

――なるほど。つまり専門学校入学後、約半年でゲーム製作の基本的な事を学び、X68Kを購入後、藤野社長のプログラマーとしての才能がついに開花したというわけですね。初製作のゲームはどんなゲームだったのですか？

藤野社長　「アイスロット」というアクションゲームを作りました。まぁ、今プレイすると素人製作丸出しのつまんないゲームですよ（笑）。コミケで販売もしたんですけどね（笑）。

――おお！　もう在学中には同人ゲームを余裕で製作できるほどの実力が付いていたわけですか!?



社長が専門学校時代にアルバイトをしていたゲーセンは川崎駅周辺の「商店街」のお店だった。現在、同店はキャバクラになってしまった。

藤野社長　簡単なものならね。でもこの頃の作品は大したことない。本格的なゲーム製作をはじめたのは専門学校卒業後になりますね。

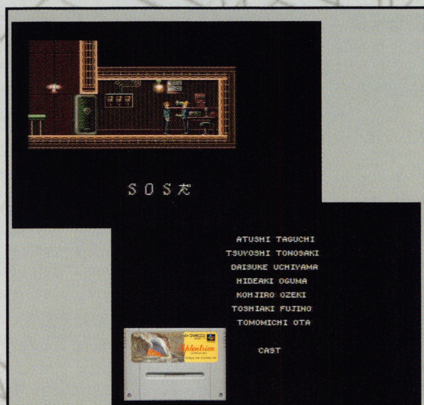
――了解です。専門学校卒業後（同人ソフト）の話は後述するとして、その他、在学中のエピソードはありますか？

藤野社長　最近雑誌で知ったのですが、同期生にはカプコンのX-BOX用ゲーム「鉄騎」のプログラマーがいましたよ。彼は当時から絵も上手でプログラムのほうも組む実力がありました。卒業後そのままヒューマンに引き抜かれて「クロックタワー」とか製作していたと思いますが、ヒューマン倒産後はどうしたのかな～？　などと思っていたら、現役で活躍中と知ってとても嬉しかったです。

――おお!!　なかなかの出世株!!　その他に大成した同期の方はいらっしゃいますか？

藤野社長　プロデュース業ですがバンダイに入社して活躍している、内山大輔さんも同期でしかも隣の席でした（笑）。メジャーなところで現在も業界で活躍しているのはそのおふたりくらいですかね～。他にもエロゲー会社の社長になった方とかもいますが、……この辺はまぁいいか（笑）。

また、その他のエピソードとして、在学中にヒューマン繋がりのツテで、スーパーファミコン用ソフト「セプテントリオン」のデバック作業を行いました。実はエンディングのスタッフロールで自分の名前がクレジットされてるんですよ。



スーパーファミコン用名作アクションゲーム「セプテントリオン」。社長は当作のデバッグを担当し、スタッフロールにその名を刻んだ。

――おお!!　これは社長ファン超必見の情報ですね（笑）。

藤野社長　ここでゲーム内スタッフロールデビューです（笑）。このゲーム自体、凄く面白いです

し、なんといっても曲がいい!! まだプレイしていない方々には結構オススメですよ（笑）。

あとは……そうだ！ 在学中に当時放映していたゲーム関係のTV番組にも出演しましたね。

――ええ!? TVデビューもしてるんですか!? なんという番組ですか？

藤野社長 たしか……ラッキー池田さんが司会で出演していた「ザ・ゲームシティ」という番組ですね。これも番組スポンサーがヒューマンだったのでそのツテで出ました。

――TVで社長が映し出されたわけですね（笑）。そして藤野社長はその番組では何をやったんですか？

藤野社長 ほんとは「エキストラ」って話だったんですが、番組内でゲーム大会をやるというのでヒューマンの学生20人の中から5名を選出してほしいと言われ、急遽ジャンケン大会を行いました（笑）。

――ゲーム大会の前にジャンケン大会（笑）!!

藤野社長 自分はジャンケンに勝つ方法というのを高校時代に相当研究してましてそれを活用し余裕の勝利で大会出場権を得て、そしてゲーム大会のほうも優勝しちゃいましたよ〜。

――うほっ!! 社長考案の「必勝ジャンケン術」の話は弊社イベント、トークショーの際にでもお話していただくとして（笑）、ゲーム大会も見事に優勝ですか！

で、大会に使用したゲームタイトルは何だったんでしょうか？

藤野社長 なぜだかはわからないのですが、ゲーム大会のタイトルはアーケードで発売された「ウルトラマン倶楽部」でした（笑）。大会ルールは制限時間内に一番得点の高い人が優勝という感じでしたね。

――さすが現役（当時）バリバリのゲーマー学生ですね（笑）。優勝賞品はもらったのですか？



TV番組内の「ウルトラマン倶楽部」大会で見事に優勝を収めた社長。なお、必勝ジャンケン術に関しては「教えない」と取材拒否（笑）。

藤野社長 もらいました！ もらいました！ 新品のPCエンジンDUOが優勝賞品でした!! 非売品のスーパーCDロムロム対応の「天外魔境ジライア」も付いてました（笑）。

――（爆笑）それは豪華でしたね。しかし、なぜバンプレスト製アーケードゲーム大会で優勝したのに、賞品がPCエンジンDUOなのか？ ……もっと言えば付属ソフトもハドソン製「ピンク帯ジライア」ではなく、番組スポンサーのヒューマン製ソフト「ファイプロ」や「フォーメーションサッカー」のほうが適切なのではないのか？ など、いくつかの腑に落ちない点はありますが（笑）。

とにかく「ウルトラマン倶楽部大会優勝」の肩書きをそこで手に入れたと（笑）。うーん、この話をもっと早くから知っていればビデオを入手してなんとかDVDに特典映像として収録したかったですね〜本当に残念!!

藤野社長 どうせこれを見た人が近い将来、サイトに動画を貼り付けてくれますよ（笑）。



社長はTV出演後、優勝賞品の「PCエンジンDUO」をなんと早々に売却し、そのお金でX68K用ソフト「ぶたさん」を購入したとのこと（笑）。

実戦・挫折編 〜初就職後即、ブラブラへ〜

――2年間のヒューマンクリエイティブスクールを無事卒業し、スキルも大幅増量した藤野社長は、遂にプロのゲームクリエイターとして歩みはじめたんですよね？

藤野社長 うん。3ヶ月だけね。

――え!? 就職後3ヶ月で退職したのですか!?

藤野社長 うん（笑）。

――で、では……話せる範囲内でその辺のエピソードを教えてください。

藤野社長 専門学校卒業後、X68Kのジェノサイド風のアクションゲーム「マッドストーカー」や、有名な「あすか120%」などをリリースした「フィ

ルインカフェ」というメーカーに就職しました。
――ああ、知ってます!! ここも今は亡きメーカーですね。たしか、PCエンジンのソフトもリリースしてましたよね。
藤野社長 そうです。まぁ厳密には試用期間中に辞めてしまったので、社員雇用されていたわけではないですけど（笑）。
――そこではどんなお仕事を手掛けていたんですか？
藤野社長 まぁすぐ辞めたので仕事とは呼べないのですが、一応プログラマーで採用されて、スーパーファミコン用の某パズルゲームのプログラムのお手伝いをしました。本当にちょっとだけですけどね。
――しかしなぜ、すぐに退職してしまったのですか？
藤野社長 専門学校で実力を付けたつもりだったんですが、いざプロの開発現場に入ってみたら自分の実力が通用しなくて（笑）。
――……どういった仕事で力量不足を感じたのですか？ より具体的に説明していただけると幸いなのですが……。
藤野社長 自分はそれまでプログラムの勉強をしつづけていたわけなのですが、ゲームはプログラム技術だけでは絶対に開発することができない、ということがよくわかった。
　具体的に説明すると、例えばシューティングゲーム開発であれば、キャラクターグラフィックツール、MAP製作ツール、敵配置ツールなどといったゲームの基本を構築するソフトを製作し、それをオーサリングするというシステムを作らなければならないということですね。
――なるほど。ある種、社長がはじめての挫折を味わったわけですね……。
藤野社長 うん。本当にそうです。一応、上司の方は「試用期間終了後もバイト契約なら残って続けていいよ。」と言ってくれたんですが、もうね、自分から「もう少し勉強したいんで。」と伝えて辞めさせていただきました。
――社長の人生にとって、自分自身の弱点に気がつけた有意義な時間だったのではないかと思います。
藤野社長 うん。上司の方も「実力付けたらウチに戻って来いよ？」なんて最後に元気付けてくれたりしてね。
――挫折はしてしまいましたが、前向きな感じが伝わってくる良い話ですね……。
藤野社長 でもまぁ、実力が付いた頃には、戻りたくても倒産してて戻れないじゃん（笑）ということで。
――くっ、せっかくの美談を見事に落としましたね（笑）。

同人・勉強編
～2年間ブラブラ伝説01～

――人生初の挫折を味わい、更なるスキル向上をするべく「フィルインカフェ」社を去った藤野青年は、その後どうなったのですか？
藤野社長 ん？ ……2年近くブラブラしてました（笑）。
――げげっ！ 2年間無職だったんですか!? どうやって生活していたのですか!?
藤野社長 どうしようもないほど情けない話ですが、当時は実家にいたということもあって（苦笑）大してお金も掛からなかったし、小遣いは最初の頃は「フィルインカフェ」でもらった給料を少しずつ切り崩して、それがなくなったらアルバイトしつつ生活をしてました。
――なるほど……大変でしたね。では本題のゲーム製作の勉強はどのように実行していたのですか？
藤野社長 オリジナルのX68K用のシューティングゲームの開発ですね。
――後にパソケで販売した同人シューティング「プロジェクトムーン」ですね？
藤野社長 そうです。これは「フィルインカフェ」での反省を生かして、最初から現場レベルのシミュレーションをして、各種ツールからすべて自分でプログラムを組んで製作しています。ゲームの内容云々よりも、きちんとしたシステムを構築しながらひとつのゲームを完成させるというのがテーマ。
――ボンバーを使用したり攻撃をくらうと自機がどんどん小さくなっていくというアイディアが斬新で面白いと思いました。
藤野社長 でもゲーム内容自体はさすがに今プレイすると……（苦笑）。でもあの小さくなってい

社長の記念すべき開発第1弾シューティング「プロジェクトムーン」。自機の攻撃形態が3種類あり、藤野作品の源流をすでに覗かせている内容。なお難易度は当時のX68K同人シューティングらしく、とても高い。

くというアイディアは、他人の猿真似ではない要素を何かひとつはゲームに盛り込みたいという自分のこだわりですね。でも厳密にはシューティングというジャンル自体が既出のもの（真似）なのですが（笑）。

――X68Kもこのくらいの時期にはもうかなり末期のころですよね？

藤野社長 そうですね。この頃にはもうX68Kの同人ソフトも「エロゲー」や「ストリートファイターXVI」に代表されるデータコピー（吸出し）ものばかりで。

――そこでなぜオリジナルのシューティングゲームを作ろうと思ったのですか？

藤野社長 自分自身が好きなジャンルだから。もちろん他ジャンルのゲームでも面白いと思う作品や、影響を受けたものもいっぱいある。でもやはり「グラディウスIII」を見てこの世界に興味を持った人間なんで（笑）、自然にね。

――了解です。「プロジェクトムーン」製作にかかった期間はどれくらいなのですか？

藤野社長 だらだらと1年くらい。勉強しながら製作をしていたことや他のプログラム系のアルバイトもしていたので、思ったより時間が掛かっちゃいました。

――この時期はどんなアルバイトをしていたのですか？

藤野社長 中学生時代の話に出てきた某N社に入った友達から、ゲーム開発の仕事をもらってました。

――おお!! すごい!! 何のタイトルに関わったのですか？

藤野社長 N社のゲームボーイ用、某パズルゲームのステージMAPエディターの開発ですね。すごいマイナータイトルですがあれには自分が関わっています。当時N社内にそういったツールを作れる人って珍しかったみたい。で、自分が引き受けたと。

因みに、その開発用に買ってもらった高スペックな98互換機をそのまま報酬としていただいて（笑）。機種は確かエプソンの「PC386GE」だったかな？

――98を使いこなせるくせに自腹で購入した経験が一度も無いっていう事実も凄いですが（笑）。そういった仕事を通じて目標であるスキルアップをキチンと実行していったことも凄いですね。時間がありすぎると逆にだらけてしまう人のほうが多いのにその辺はさすがですね、尊敬致します。

藤野社長 いやいや、はっきりいって無駄も多かった（笑）。安いメガドライブやPCエンジンのソフトを買い込んでだらだらとゲームばっかりしてた時間も結構あるし（笑）。もちろん親にはこれも勉強だからと説明してね（笑）。

――（笑）。因みにこの時期にはどんなゲームタイトルをプレイしていましたか？

藤野社長 今でもありますよ、見ますか？（ごそごそと納戸を開けてダンボールを持ってくる）

――おお！ 懐かしいソフトがいっぱい出てきましたね!!

（ここからしばらくメガドラ談義で盛り上がる。途中途中で「0で割っちゃった」とか「レーザー流しソーメン」とか「カース＝呪い＝呪われたソフト」とか「狼＝ウルフ＝途中で出しちゃえ」とか「バスター≠ブラスターズ」や「ただの武器屋の親父がなぜ持ってる!?」などと意味不明な絶叫が飛びかうが、これらの会話はあきらかに本題とそれている上にとても長いので割愛させて頂きます。）

藤野社長 とりあえず今でも「ヘルツォークツヴァイ」の対戦者募集中（笑）!!

――なるほど、だから布教用にソフトが2本もあるわけですね……って、もうその話は終わりましたよ!! いいかげん次に行きましょう（笑）。

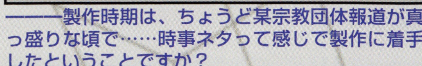


テクノソフト製作のメガドライブ用ソフト「ヘルツォークツヴァイ」社長絶賛のリアルタイムシューティングシミュレーションゲームだ。

国松・△基礎完成編 ～2年間ブラブラ伝説02～

――ではいよいよ、この時期に藤野社長が開発した「プロジェクトムーン」に続くもうひとつの同人作品、その名も「宇○船○7○○○○○」について話を伺いたいと思います（笑）。
※なお伏字が読みにくいので、以後タイトルを「頑張れ国松くん」と表記致します。
まずこのゲームを作った経緯からお願い致します。

藤野社長 「頑張れ国松くん」は、「プロジェクトムーン」の開発に煮詰まっている時期に作りました。ゲーム内容はアーケードゲーム「ずんずん教の野望」の完全なパロディ。



「頑張れ国松くん」はアーケードのゲーム「ずんずん教の野望」の敵キャラが○○○幹部になったもの。※画面写真はイメージです!!

――製作時期は、ちょうど某宗教団体報道が真っ盛りな頃で……時事ネタって感じで製作に着手したということですか？

藤野社長　まぁそうです。この頃「天○門」とか「地○鉄サ○ン」を題材にした、ブラックな時事ネタ同人ゲームが結構ありましたよね？　ゲーム自体は確かに斬新で面白いのかもしれませんが、自分の中であれは邪道だと。

――「頑張れ国松くん」は、それらのブラックな残虐ゲームに対する藤野社長からの回答と捉えて良いわけですか？

藤野社長　そうです。あの内容はユーモアと違う。手放しで笑うことなんてできない。

だいたいこの場合、「サ○ン」をどうのこうのじゃなくて、その社会現象自体をバカバカしく笑えるものにするのがユーモアだと思う。カッコ悪いと思うものをダサく見えるようにしてしまう。そういう感じ。

――なるほど、深いですね。この「頑張れ国松くん」も藤野社長ひとりでグラフィックや音楽を作ったのですか？

藤野社長　このゲームは実は初の分担作業作品で、グラフィックを「トライジール」デザイナーのH.Tokiが製作しています。音楽はまた別の人ですけど。

――おお！　3人体制！　トライアングル・サービスの原点がもうこの時点であるわけですね！

藤野社長　まったく意識をしていませんでしたが、確かにこの作品がトライアングル・サービスの原型かも（笑）。

彼は東京デザイナー学院に通っていた絵師で、家が近所だったこともあり、この頃から付き合いがはじまってます。

――開発期間はどれくらいだったのですか？

藤野社長　ちょうど「プロジェクトムーン」の開発に煮詰まっていた時期に、勢いで2週間で製作しました。

――なるほど、了解です。しかし、こんなあぶないゲームをパソケで販売してしまうとは……。若さって本当に凄いですね（笑）。

藤野社長　当日はマ○ー○ー○ャ風の掛け声で本格的に売り子もしてましたし（笑）。

――あぶない、あぶない（笑）。この「頑張れ国松くん」は何本くらい売れたんですか？

藤野社長　1本500円で80本くらい売れた。同時に販売した「プロジェクトムーン」は30本くらいしか売れなかったのに（苦笑）。

――たしかに開発期間が長いぶん、「プロジェクトムーン」は報われない結果ですね……。

藤野社長　X68K末期でエロ以外のジャンルとしては、どちらも随分健闘したかな、と自分では納得していますけどね。

しかし、こうして色々と振り返ってみると、この期間中も本当に色々なことを勉強していたんだなと感じます。他人から見ればブラブラしている、しょうもないオタク男だったんでしょうけど（笑）。製作期間が長いゲームが、必ずしも売上げに繋がるわけではないという現実も学べましたし（笑）。

――そしてこれら同人ゲームから、その後のトライアングル・サービスの源流を垣間見ることができますしね。3人分担開発体制やシューティングというジャンルを核としながらもちょっとしたユーモア・笑いが同居しているというか……。

藤野社長　たしかに……振り返ってみると「プロジェクトムーン」という本流に対し「頑張れ国松くん」、PS2版「トライジール」という本流に対しては「シューティング技能検定」といった製作経緯に共通なものを自分自身で感じています。

ようするに製作に煮詰まったときに勢いで企画色の強いゲームを製作し、クリエイターとしてのストレス解消というか制作意欲の向上といった精神的なバランスを整えているのかなーと。もちろんその結果、仕事量は莫大に増えてしまうけれども、逆にこういった作業がまったく無いと息がつまって本流の製作を投げ出してしまうのかもしれません。

――つまり確固たる「本流」とユーモアの効かせた「亜流」の同居が、藤野社長の作風であるというわけですね？

藤野社長　そうです。これが自分自身のオリジナリティーと解釈していただいて結構です。

――了解です。すでにこの時点で社長の個性が確立されていたというわけですか……。予想とは裏腹に「頑張れ国松くん」のエピソードが美しくまとまったことに感動しつつ、次の話題に移りたいと思います（笑）。

おやじSOS！ 編
～株式会社G在籍時代01～

――――同人ゲーム製作やN社の依頼でスキルを上昇させ新たなる武器（高スペック98）も手に入れた藤野青年のブラブラ生活もついに終焉が訪れようとしています（笑）。

藤野社長　後半はさすがに両親も自分に対して激しくプレッシャーを掛けはじめてきました。「お前将来どうすんの？」とか「家に金入れろ！」とかね（笑）。

――――（笑）。この頃、社長の年齢はおいくつだったのですか……？

藤野社長　22～23歳ですね。

――――勉強中だったとはいえ、悲しいかな傍目には立派なニートくんですもんね（笑）。……で、そんな両親からのプレッシャーに耐え切れず、ついに2度目の就職活動をはじめたんですか？

藤野社長　うん。プレッシャー回避のためブラブラ生活後期は川崎駅周辺のゲーセン通いが日課だったので、いつものように50円になったばかりの「バーチャファイター」とか「雷電DX」をプレイしてて、ある日意を決してゲーセン帰りに本屋でB-ingを買って職探し開始。



社長が秋葉原で100円で購入したソフト。対戦プレイが死ぬほど面白いらしい。忍者などのプレイヤーキャラが登場するのもGOOD。

――――やっぱゲーム業界の職探しはB-ingなんですね（笑）。

藤野社長　ですね（笑）。でも当時はプレイステーションやセガサターンといった次世代機が発売されたばかりで、市場がかなり盛り上がっていたせいか、いろんなメーカーさんが求人広告を出していました。

――――就職してみたかったメーカーとかは、あったんですか？

藤野社長　それは特に無かったです（笑）。次世代機ブームで求人なんてしばらくはいっぱいあるだろうし、どうせ就職するなら面白そうなところがいいな～などと気楽に考えていました（笑）。そしてB-ingを眺めていたら、凄い求人広告をだしているゲームメーカーさんを見つけたんですよ。

――――凄い求人広告？　どんな感じだったんですか？

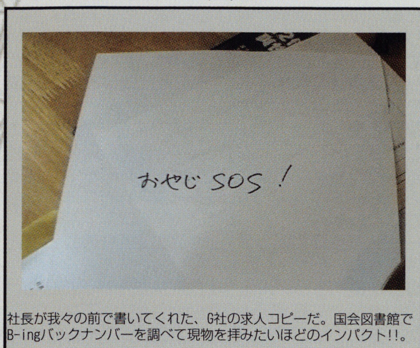
藤野社長　（何かを思い出したようにすっと立ち上がり、仕事机からマジックペンとメモ用紙を持参し、おもむろに何かを書きはじめる）

その広告に書かれていたコピー（見出し文）です（笑）。

「おやじSOS！」

――――ぶはははははっ!!（爆笑）なんですかそれは!?

藤野社長　ね？　凄いでしょ？　自分自身もたった今思い出したんですけど。本当にB-ingの求人欄にこれが書いてあった（笑）。



社長が我々の前で書いてくれた、G社の求人コピーだ。国会図書館でB-ingバックナンバーを調べて現物を拝みたいほどのインパクト!!。

――――ぐははははは（爆笑）凄い！　これは本当に凄いですよ!!

はっ！　もしかして、これが後の「トライアングル・サービスがピンチです！」のヒントになったわけですか（笑）？

藤野社長　いや～（笑）、あの時はすっかりこのコピーのことなんて忘れていましたが右脳のどこかに記憶されていたのかもしれませんね（笑）。自分でもびっくりしています。取材って本当に色んなこと思い出すものですね～。

――――なるほど（笑）。いや～たしかにこれはインパクトあります（笑）。で、ここのメーカーに面接に行くことにしたのですか？

藤野社長　そうです。某G社というメーカーなのですが、就職するならもうここしかねぇだろ！という感じで（笑）。

――確かに藤野社長はそういうノリが好きそうですもんね（笑）。しかし、そのG社は「おやじSOS！」ってコピーをどういった意図でB-ingに掲載したのですかね？

藤野社長　多分「会社に若いスタッフがいないのでオジサンスタッフ達が非常に困っています。若き即戦力を求む。」というような意味だと思う。あとから聞いたのですが結構有名なコピーライターさんがG社には在籍していたようです。やはり広告はコピーのインパクトが重要だとそのときに感じましたね。

――その後のトライアングル・サービスの広告展開に影響を及ぼした名コピーだったというわけですね（笑）。と、いうわけで前置きが長くなりましたが、G社の面接はどうだったんですか？

藤野社長　一発合格でした（笑）。「プロジェクトムーン」を持参して担当者に見てもらったら「明日から来てくれ！」と。

――さすが、2年間の修行の成果が早速でましたね。確かに藤野社長は当時は（今も）凄く若いし、ゲーム開発に関する作業はひととおり実践して来ているわけですから、おやじSOS！　な人達が断る理由は無いですね。で、入社後はどんな仕事をはじめたのですか？

藤野社長　某海外製3Dロールプレイングゲームのセガサターンへの移植作品開発です。自分が入社する前から動いていたプロジェクトに途中参加する形で、メインプログラマーの補助的な作業をしていました。

――どうでしたか？　修行の成果を感じることはできましたか？

藤野社長　うん。まぁ立場的にはまだ補助だしね。途中参加の修羅場でも問題無く仕事はこなせました。逆に、少しずつメインプログラマーの仕事振りには不満を感じはじめましたが……（笑）。

――わかりやすく言えば、強くなりすぎてしまった……、という感じですか（笑）？

藤野社長　うーん実力云々よりも単純に人の問題ですね。自分がメインだったらもっと効率よくやるのにな……、とか思ったことはあります。ぶっちゃけそのソフトは完成品も致命的バグのある酷い出来でしたし……。入社してから気が付いたのですが、そもそもこのプロジェクト自体が相当無理のあるスケジュールで進行していたことと、最初のメインプログラマーが途中で逃げちゃったとか色々と問題を抱えていたようでした。

――洒落ではなく本当にG社はSOS！だったわけですね（笑）。

先ほど出た「アイツが作るよりも俺が作ったほうが早いし、技術的にも良いものができる。」……そういった不満や問題ってゲームを開発していると必ず出てくると思うんですが、どうやって各メーカーさんはそれを乗り越えていくのですか？

藤野社長　ゲーム開発に限らず、分担作業の仕事は全部同じだと思うのですが、ディレクター（監督）の采配ひとつだと思います。「交代」や、話し合って「解雇」なんて選択肢もあるでしょうし……。しかし反面、小さな会社だと納期が間に合わないから「今、メインプログラマーに抜けられると困る。」なんていう場合もあったりして、監督に相談しても現実にどうしようもなかったりすることもありますね。

――で、このときは「どうしようもなかった」場合だったということですね。

藤野社長　そうです。またタチの悪いプログラマーになると「今、メインプログラマーに抜けられると困る。」という会社の状況を逆手にとって真面目に仕事をしなかったり……。もう、そうなってくると技術云々よりも、そいつの人間性の問題になってくるわけですよ。

――いくら技術があっても人間性が伴わなければ良いゲームは作れないということですね？

藤野社長　本当にそうですね。理想や技術だけではだめです。この後、自分自身も痛感します（笑）。

――某3Dロールプレイングゲームの後はまさか？

藤野社長　……そうです、あれです。

――……もしかしてサターン版「ガ○○○○ィ○」ですか？

藤野社長　うん。正解。

――来ましたね……遂に。ここは読者の皆さんも興味津々ですし、長くなりそうなので別項に移動しましょう。

……震えて待て!!

銃開拓者編
～株式会社G在籍時代02～

――どういった経緯でサターン版「ガ○○○○○ィ○」の開発を担当することになったのですか？

藤野社長　前のプロジェクトが終わってから少し時間が空いていたんですよ。仕事が全くなかったわけではないのですが、自分自身のクリエイター魂を満たすような大きな仕事には参加できず、淡々と会社に出勤してて。そんなある日、別チームの開発室のモニターに見たことがあるゲーム画面が映っていました。「あれってプ○ル○!?」なんでもサターン用に移植しているという話を担当プログラマーから聞いて「いいな～!!　俺もアーケードゲーム移植をやってみたい!!」などと悶々と考えていました。

——おお!! つまりG社は有名なサターン用のアーケードゲーム移植プロジェクト、○ー○ー○○○ーズの作品全ての移植を担当していたというわけですか!?

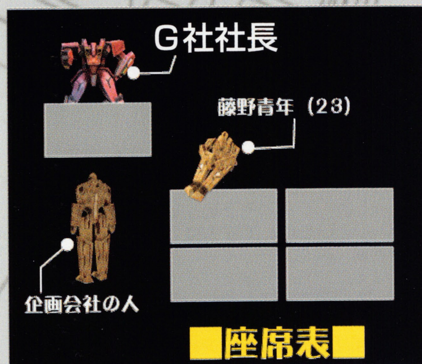
藤野社長　いや、そういうわけではなかったと思います。そういった企画や交渉ごとは上司の仕事だったのであくまで推測なのですが、まずどこかの会社が○ー○ー○○○ーズを企画して、候補に挙がったタイトルをそれぞれの著作権元メーカーと交渉する。今度は著作権元から許可が出たタイトルをG社のような下請けに移植依頼を出すという流れになっていたのではないかと。

——なるほど。つまりこの場合、当時社長が在籍していたG社が企画会社より「プ○ル○」の移植依頼を受けた、という流れになるわけですね。

藤野社長　だと思います。で、移植作業とは別に、マニュアルなどの印刷物を○○○さんに製作を依頼していたんだと思います。当時の自分はそんなことを何一つとして知るよしもなかったですけどねー（笑）。

——なるほど。ここではその企画元の会社や企画者についての話は本筋と全く関係ないのでこれ以上触れませんが、これで話の流れが掴みやすくなりましたね。とにかく、○ー○ー○○○ーズは、とりまく状況が複雑な商品企画だったのだろう、ということは理解できました。

藤野社長　そして問題の「ガ○○○○○ィ○」話の前に会社の座席表（下記参照）を見てもらいたいのですが、これを見ていただければわかる通り、自分が作業していたデスクって社長の席にとても近かったんですよ。ある日、社長と企画会社の人が話しているんですが、当然近いから内容が聞こえてくるわけですよ、全部（笑）。



以下、藤野社長の記憶を元に会話のやりとりを再現 ※脚色若干有り

企画会社の人　前回もお話させて頂いた「ガ○○○○○ィ○」の移植の件、どうですかね？

G社の社長　「ガ○○○○○ィ○」ってどんなゲームでしたっけ？

企画会社の人　シューティングゲームです。

G社の社長　シューティングですか!? ウチにはその手のノウハウもないし、開発できないですね。申し訳ないのですが他の会社を当たってください。

企画会社の人　ええ!? なんとかお願いします。他の会社にも全部断られてしまったんですよ。なんとか、お願い致します!!

G社の社長　うーん、こまったねぇ……。

藤野青年（23歳）　ハイハイ!! 僕がやります!! シューティングゲームは僕の得意ジャンルです!! 是非僕に移植させて下さい!!

G社の社長　藤野、お前本気で言ってるのか？

藤野青年（23歳）　ハイ!!「ガ○○○○○ィ○」はゲーセンでプレイしたこともあるんで大丈夫です!!

企画会社の人　社長!! この新人さんもこういってくれてるし是非お願いしますよ!!

G社の社長　うーん、でもやっぱり不安だからためしにデータを少しの間だけお借りして、テスト的に1面だけひとまず遊べるように作ってみてくれないか？

藤野青年（23歳）　わかりました!! ありがとうございます!!

G社の社長　（企画会社の人に向かって）では、それを見てから最終的にやるかやらないかを判断するっていうことでよろしいですかね？

企画会社の人　了解です！ こちらこそありがとうございました。藤野君、ではすぐにデータを手配しますね。本当にありがとう!!

藤野青年（23歳）　いえ！ 僕も頑張ります!!

藤野青年（23歳）は、この後に起こる惨劇を知るよしもなかった……。

――新人さんは上司のこんな会話を聞いたら、駄目でも何でも一応、挙手しておかないとね……。といった風潮が最近の一般社会では至極当たり前になってきてはいますが……、この場合はちょっと違いますね？

藤野社長　うん。たしかに手柄も欲しかったし、このままじゃ駄目だという焦りもありましたが、「アーケード移植」というやりがいのある仕事だし、ましては「シューティング」という思い入れのあるジャンルだったので、本気でやりたくて「いっちゃえ!!」って感じで。

――なるほど。では、上記のやり取りを受けてまず確認しておきたいのですが、藤野社長は当時アーケード版「ガ○○○○○ィ○」をどの程度までやり込んでいたのですか？

藤野社長　これが全ての元凶と考える人もいそうですが、アーケード版「ガ○○○○○ィ○」は1コインクリアはおろか、2～3回しかプレイしていませんでしたし、また会社の人間や友人の中にもこのゲームをやり込んでいる人がおらず、ランクのシステムや隠しフィーチャーについてもまったく知識がない状態でした。というより、内部的なことや細かい相違は、発売後に購入していただいた皆さんからの指摘ではじめて知りました……。

――……うーん。でも、移植を担当する方が必ずしも題材となるゲームの達人である必要は無いわけですよね？

藤野社長　そうですね。たとえば同社内の「プ○ル○」移植担当者もアーケード版「プ○ル○」をやり込んでいたという話は聞いていませんし。それは2006年現在でもそういうものだと思います。当然、ハードスペック向上により移植の工程や作業は抜本的に進化していると思いますけど。

――なるほど。では、その辺を踏まえて話を進めたいと思います。で、ひとまず企画会社の人からデータを受け取りX68Kでテスト版の製作に着手するわけですが、そのときのデータってどんな物なんですか？

藤野社長　企画会社よりMOが1本送られてきて、データを開くとキャラクターや背景のグラフィックデータのみがパンパンに入っていました。これだけじゃさすがにまずいだろ？　と、主にゲーム内部仕様に関する資料が欲しいと要望を出しましたが、一向に来る気配が無く、待っていても時間がもったいないので「ガ○○○○○ィ○」基板を入手し、自分のプレイ映像をビデオに撮り、それを見ながら自分のプログラムで製作に着手しはじめました。

――なるほど。ビデオを再生しながら目視でグラフィックや敵配置を確認しながら移植作業をしていたわけですね。

藤野社長　そうです。当時の下請け会社の移植作業はどこもこんな感じだったようです。操作感や当たり判定などは基板でプレイしつつ調整しました。で、ひとまず仮にX68Kで作ったテストバージョンを完成させて、社長と企画会社の方に遊んでもらったんです。

――その結果は……。

藤野社長　GO!!　ということでした（苦笑）。企画会社の方が「うん、いいんじゃない!?　大丈夫だよ!!」と自分に声を掛けてくれたのを覚えています。自分自身もとにかくやる気はあったので決まったときは正直、本当に嬉しかった。

――ちょ、ちょっと待って下さい。このときに完成したテストバージョンには、当然ランクシステムや隠しアイテムといったギミックはまったく入ってないわけで、そういった細かい指摘や確認やチェックが企画会社からは無かったんですか？

藤野社長　この時点、……というよりソフトが完成する最後までそういった機会は全く無かったんです。依頼してきた企画会社の人も、まったくゲームについて細かいことがわからなかったんだと思います。今思えば何となくパッと見が似ているし、大丈夫だろうと思ってしまったんでしょう。

――ううう……ではこの時点での状況を整理すると、
①G社及び企画会社内に移植度をチェック・指摘できる人間が皆無。
②開発用資料はアーケード版の基板及びグラフィックデータのみ。
③移植度に関するチェックや監修の体制が存在しない。
どう考えても完全移植が絶望的な状況で、開発がスタートしてしまったわけですね!?

藤野社長　そうです。しかも担当者は自分ひとりという状況でした。今思えば、新人ひとりによく丸投げできましたよね（笑）。

開発スタート後しばらくしてからドサッと他の資料が届いたのですが、ゲーム内部や仕様に関する情報や記述は一切無く、キャラクターやデザイン原画的なものばかりでした。そもそも最初にお借りしたグラフィックデータに関しても、本当に基板と全く同じものかどうかも怪しかったですね。不足・欠落しているデータとかもあったかもしれません……。

――しかし、それを正確に確認する知識も術も無い……ということですよね？

藤野社長　残念ながらそういうこと。でも当時の自分はそこで移植作業とはそういうものなんだと間違った認識をしてしまい、思考をそれ以上先に進めることができなかった。

例えば「企画者の方と連絡を密に取り、製品版に同梱された攻略本の執筆者に繋いでいただき、テストプレイをお願いして、間違っている部分を

駄目出ししてもらう」とか、経験の甘さからかそういった発想に行き着くことができず、ただもくもくと録画したビデオとにらめっこしながら見えている部分だけを可能な限り似せていくという実にアナログ的な作業を最後まで続けてしまい、ゲームの本質的な部分に関し全くの盲目でした。

――そもそも攻略本が付属することも最初は知らされていなかったわけですよね……？

藤野社長　うん。でもそういったことだけじゃなく、この作品に関する詳細を全部こっちから色々と確認しなければ駄目だったわけです。他にも企画会社にサンプルROMを送って、何にも返事がなければこっちから「本当に大丈夫ですか!?」と電話一本すればいいし。ひとりで担当しているんですから、製作している商品について何も知識や不安が無いっていうこと自体がおかしいよね。とにかくサターン版「ガ○○○○○ィ○」をアーケード版の完全移植と期待して購入したユーザーの皆さんには本当に申し訳ない……ゴメンなさい。

――……あの隠しテキストも悪意がないからこそですよね。

藤野社長　悪意もくそも言い訳はしません。あれを見て更に激怒した方々、ホントにゴメン！　当時の自分はまだまだシューティングゲームを本当の意味で愛していなかったのかも……。「シューティングを作ってる自分ラブ。」からはもう卒業しました。

――了解です。ではサターン版「ガ○○○○○ィ○」開発経験は藤野社長の人生にとってどんな意味合いを持っていますか？

藤野社長　辛い過去ですが良い勉強でした。冗談ではなく本当のシューティングラブ。に目覚める良いきっかけだったのかなと捉えています。また、今後は他人の作品の移植ではなくオリジナル作品で勝負していくという決心もここでつきました。



悪名高き迷移植作品、サターン版「ガ○○○○○ィ○」。購入したアーケード版のファンは「僕達は待っていたのに!!」と叫んだ（笑）。

――ありがとうございました。サターン版「ガ○○○○○ィ○」は不器用な新人プログラマー藤野青年（23歳）がクソ真面目に精一杯、開発し、発売された作品だったわけですね。

もちろんこのインタビューをどう捉えるかは作品を購入した皆さんそれぞれ違うと思います。しかしこの作品の存在をなくして藤野青年（23歳）が現在の地位まで登りつめることは絶対にできなかったと思います。

藤野社長　自力でソースを組んだぶん、その後に活かせる技術は沢山勉強になりました。

負け戦編
～株式会社K在籍時代～

――G社在籍時の次なるプロジェクトを教えてください。

藤野社長　次のプロジェクトは大リーグゲームのローカライズ手伝いだったんだけれども、そのプロジェクトが流れてしまったんです。

――あらら、また不運ですね……。

藤野社長　で、そのころからは次世代機へのレトロゲームの移植の仕事が一通り出尽くして何か企画無い？　という感じで外の会社の人が言い出していた時期でした。会社的に企画も無く、自分も出せるような企画を用意していなかったのが悔しくて、企画を作ろうと上司に進言させてもらいました。「とりあえず給料要らないから好きにやらしてよ！」って感じで。

しかしスタッフをひとり呼んでプレゼン資料を作り始めた矢先、突然会社が立ち行かなくなりました（笑）。

――うわ!!また随分いきなりですね（笑）。

藤野社長　うん。状況はよくわからなかったんですが「明日までに続けるか辞めるかどうするか決めて。」と。

なんだヨ、こっちは給料いらねえって言って頑張ってたのに、そんな言い方はねえだろうと（笑）カチンと来て、その日のうちに「こうなったら会社を立ち上げてやろう！」と協力者を求めて知り合いに電話をしまくるも、一緒にやれそうな人が見つからず独立の道も絶たれました。

――1日で独立の道が絶たれたわけですね（笑）。

藤野社長　でも電話した中のひとりが「プログラマー足りないから来てくんない？」って言っていたので、そこへ行く事にしたんです。

――次はどこのメーカーだったのですか？

藤野社長　某大手K社。

――おおついに来ましたね!! 因縁のK社が!!

藤野社長　自分自身も大きい会社を一度は経験してみたいと思っていたからね。



社長が愛した88ゲームその1 リバーヒルソフトが製作した「琥珀色の遺言」。社長は当時アドベンチャーゲームもかなりの数プレイしたそうだ。当作はセピア調で統一されたこだわりのグラフィックが超秀逸!!

———K社は在籍経験のあるメーカーの中では最大手ですね。やはり勝手が違いましたか？

藤野社長　そうですね。会社内が大手企業らしくビシっとしていて今まで在籍していたところとは違いました。また、真面目な人ばっかりで、学校みたいな雰囲気の中いつもシーンとしていて、これがつまらない（笑）。

———（笑）。今までとは違う、ある種緊張感ある職場の雰囲気に馴染むまで、気苦労とかはありましたか？

藤野社長　いや、もう、自分は開き直って「大手だから何よ？」という感じで（笑）。あの頃は会社に自分を合わせようなどと微塵も思っていませんでした。

逆に一発ぶちかまそうと、俺こんなゲーム作りたいです！　って企画を会社のネットワークを使って会社の人全員に見せてみるプロジェクトをやってみたり（笑）。

当然会社でそんな事をすると怒られるだろうと予想していたけど、社長がツカツカやってきて、「あの企画良いんじゃない、なんかキャラ入れてやるといいよね。でも、10年待ってね。」そのときは社長の器の大きさに負けましたね（笑）。

———ははは（笑）実に藤野社長らしいですね（笑）。

藤野社長　今でもこの社長は尊敬してます、会社の方針とかには賛同できないけどね。とにかく押さえつけられると逆のことをしてしまうというか、反体制的というか……ロックの魂そのものでした（笑）。そうだ、入社後すぐに義務付けられたK本社での社員登録手続きも、待ち合わせ時間にわざと5分遅刻してやろうと小さな反逆を計画していたのですが、本気で地下鉄の乗り継ぎを間違えてしまって20分も遅刻してしまい、それはさすがに心苦しかった（笑）。

———小さな反逆計画（笑）。K社には似つかわしくない不良社員ですね（笑）。

藤野社長　不良も不良でしたよ（笑）。無断遅刻・欠勤の常習者。毎日キリの良いとこまで頑張ると、どうしても帰るの遅い→次の日起きないのコンボ。小さい会社では仕事ができれば許容範囲だけど、大きい会社はそうはいかないですから。多分、最初から上司には問題児に見えていたと思います（笑）。

あ！　そうそう、社員登録の受付にいた本社の女性社員が小学校時代の同級生だったんですよ（笑）。自分はそのとき、気が付かなかったんですが向こうは自分のことを覚えてくれていたみたいです。あとで彼女から社内メールをもらって名前を見てこちらも気が付きました。その後もその娘とは、メールのやりとりしたり、食事にいったりして……とてもいい娘でしたよ（笑）。

———お!!　なんだか凄く幸せそうなお話ですね（笑）。もしかして、その後その女性社員と……？

藤野社長　だと良かったのですが、残念ですがそれ以上何も無し（笑）。

———そうですか、それは残念!!　ま、そちら方面の話はひとまずおいといて（笑）。では、お話できる範囲内で構いませんのでK社時代の藤野社長のお仕事について教えてください。

藤野社長　とあるプレイステーション用ギャルゲーソフト開発プロジェクトチームに配属されました。

———ギャ、ギャルゲー開発!?　本当に色々な経験をなされてるんですね。

藤野社長　そうです。自分以外にも元大手N社で3Dシューティングを手掛けた方などがいて、何気に「できる連中が集められた」チームでした。

———伏字にするので参考までにタイトルを教えていただけると……。

藤野社長　某有名プロデューサーがK社と組んで企画展開したゲームですね。豪華声優陣起用でアニメとも連動した壮大なプロジェクトでした。

———ああ!!「ホニャララ艦隊なんとかかんとか」ですね!?　そ、それは驚き!!　たしかにそれは書けないかも（笑）。

藤野社長　自分はそのタイトルのスクリプトコンパイラ、マップエディタ、アニメーションエディタ、画像配置ツール等、ツール関係を主に担当してました。あのタイトルは先行でOVAがリリースされた時点でズっこけちゃってて（笑）。だから色々と悪評が聞こえちゃってくるわけじゃない？　ゲームのほうは開発がはじまったばかりなのにさ（笑）。おかげでチーム全体の士気は非常に悪かった。

———そ、それは辛かったですね……。

藤野社長　社長には「藤野君このゲームどう？」と聞かれ「こんなゲーム大嫌いです。でも、勉強になるんで頑張ります！」みたいな感じで。思わ

ず、皮肉を込めて僕らの仕事って「負け戦」ですねとも伝えました（笑）。
――大手メーカーならではというか、プロジェクトが壮大ゆえに起こりうる災難を、いきなり藤野社長は被ってしまったわけですね……。
藤野社長　でもそんな逆境のなか自分自身は「OVAはこけちゃったけど、ゲームのほうはしっかりとした面白い作品にしようぜ!!」と奮起しました。ほんと、それこそ奇跡を起こしてやるくらいのつもりで（笑）。でもそんな自分の頑張りはディレクターとの衝突を生み、「そんなに頑張らなくてもいいから。」「藤野君のアイディアは良いと思うけど仕様書のとおり作ってよ。」なんて言われ続けるうちに、モチベーションもどんどん下がってしまいました。
――いわゆる、大人の事情により若手のやる気がそがれるという典型となったわけですね。
藤野社長　まぁ今思えば、そのディレクター自体もいっぱいいっぱいだったんでしょうね。キツかったと思いますよ、彼も（笑）。
ゲームのほうの仕上がりも彼との衝突そのままの、チグハグな内容になってしまいました。ただし「負け戦」感ただよう最悪の環境で1年以上の開発期間を経て、無事にソフトが発売できたことは、これはこれで自分自身の中では良い経験になったと思います。でも「できる連中だけを集めた」チームのはずなのに、それを全く生かしきれていないことは今でも納得いっていませんけどね。
――そのギャルゲー開発終了後はどういったお仕事をしていたのですか？
藤野社長　いや、そのプロジェクトが終了後、遂に上司の方にお呼ばれされて（笑）。

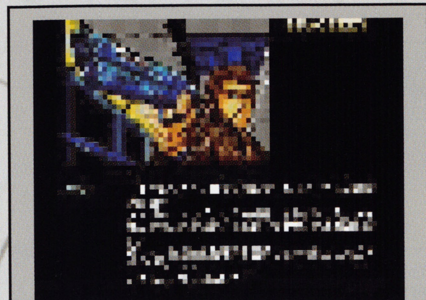
上司　「藤野君、仕事できるのは良いけど、社会人としてはどうかと思うよ。」
藤野　「あははは……。」
上司　「で、ゲームスクールの先生やらない？」
藤野　「冗談。先生が遅刻の常習者じゃマズイでしょ。」
上司　「そうだね。」
藤野　「あはは……。」

こんな感じで、プロジェクト終了後、会社を追われちゃいました。
――そうですか……辛いですね。
藤野社長　いやいや、こちらもクビ覚悟で発言や行動をしていた部分も多々あったし（笑）。それまでにも、自分のような新人が解雇されたり異動させられたりしているのを沢山見てましたからね。自分的には「よくぞここまで持ちこたえたな。」と（笑）。

でも、大手の会社ならではの体質や開発ディレクションなどここでも勉強になりました。とにかく大きい会社では頑張れば良いってもんじゃ無いと。頑張る種類が違うのねん、みたいな（笑）。
――大手メーカーに在籍していても藤野社長は藤野社長らしく最後まで尖っていたと（笑）。そして、そこで得た経験もまた十分に糧となったというわけですね。

混迷編
～やる気ゼロウィング～

――K社退社後はどうしてたんですか？
藤野社長　K社の直接の上司では無いんだけど、自分みたいな奴のことを気にかけてくれるおじさん（自分の親と同世代）上司が居て、まだK社に勤めていたころ、その人が「お前こんなところでやってんのもったいないやん、関西の某社の偉い奴紹介してやるから、そっちで頑張れよ」「いや、僕はプロジェクトを途中で投げることなんかできません!」なんていうそんなやり取りをしたことを思いだしたんです。
で、そのおじさんのために企画を作ってプレゼン資料をガッツリ作って、その人に託そうと企画の勉強を再開しはじめたんですよ。
――おお、そんな素晴らしい出会いがあったのですね。その人にもう一度企画を持っていこうとしたわけですね。
藤野社長　そう。家にこもって毎日プレゼン資料をつくってました。しかし数ヵ月後、その人が病気で他界したとの知らせを聞いて、そのときは、もう頭の中がまっ白になってしまいました。
――頼りにしていた人を突然失ってしまったと……。
藤野社長　そうです。それにあの人をビックリさせてやろうって気持ちが大きかったこともあり、自分の中からなにかがすっぽり抜けてしまい、ク


社長が愛した88ゲームその2「スナッチャー」。パソゲーならではの、謎解き「HOMEを探せ」には、非常に感銘を受けたとのこと。

リエイティブな作業ができなくなってしまいました。
――で、どうしちゃったんですか？
藤野社長　数ヶ月間、やる気ゼロウィング。でも生きていかなければならないし、おなかもすくし、家賃も払わなければいけない。どうしようかと考えてたその頃、メモリーオーディオプレイヤーが出始めて、すごく小さい（マッチ箱ぐらい）製品の写真を見て、「これはオモシロい！　首からかけて持ち歩くスタイルがイケるんじゃないか？」と、また、こういう奴の組み込みのプログラムとかも楽しそうだと思ってそんな仕事も良いんじゃないかと、ネックストラップホン（ネームタグのストラップとイヤホンを一体化させたもの）の試作品を作って実用新案を申請すべく、色々動いていました。
――へぇ～。まぁ社長らしいといえば社長らしい仕事ですね（笑）。
藤野社長　でも「あ、同じようなの既にソニーが申請してますね～。」といきなり挫折（笑）。でも、諦めきれずにその試作品を作ったついでにワンダースワンのロゴとかをプリントして、バンダイの人に託してみたり……ま、なんともならなかったけど（笑）。
で、そんなことをしている頃、友達から電話があり「今、Windowsのゲーム作ってるんだけど、デバッガーが足りないから来てくんない？」と。微妙にゲームはもういいかなと思ってた時期だったんですが、お金も無いし、ま、いっかと。1～2ヶ月程某社でデバッグのお手伝いを開始しました。たぶんそのときは1年半以上ぶりにゲーム開発の現場に入りました。
――またゲーム開発現場に戻ってきたと（笑）。で、久々のゲーム開発現場はどうでしたか？
藤野社長　もうね、そのゲーム見てたらじれったくなっちゃいました、うずうずしちゃいました（笑）。
最初は「自分がやったほうがマシ。」とか言ってるだけだったけど「やっぱできる奴がやらないのはずるいよな。」とか考えるようになりました。
――ははは（笑）。やっぱり好きなことですもんね。うずうずしちゃいましたか？
藤野社長　うん。そのデバッグのバイトをきっかけにやる気ゼロウィング状態を脱出しました。「ゲームやってやろうじゃねぇか。」とね。

未払い編
～K野名人VS韓国人～

――で、ついにゲームの世界に戻ってきた藤野社長の次なる行動は？
藤野社長　K社退社後、中途半端になっていた企画作業を再開し、ある程度の形にまとめ、とある会社に売り込みをかけてみました。でも、途中でお金尽きちゃったと（笑）。
売り込みの返答を待っている時間も無いので、再度B-ingを手に取ると……、業務用シューティングゲーム開発プログラマー募集！　の文字を見つけ、「それ、やるやるやるやる。」とその会社に電話し面接を受けました。
でも、面接結果の返事がなかなか来なくて待っていたら、このタイミングで売り込みかけた会社から連絡が来たんです！　正直、うーんどうしようという感じでした。
――神がかり的なタイミングの悪さですね（笑）。
藤野社長　で、思い切ってその業務用シューティングのプログラマーを募集していた会社に電話をしたんです。
藤野　「プログラマーの件どうなりました？」
会社　「ごめんなさい。もう少し待ってください。」
藤野　「そうですか……あの、実はですね。明日某社にプレゼンに行くんですけど、個人として行くより、会社として行った方が良いと思うんですよ……で、協力してもらえたりしませんか？」
会社　「……あ、良いですよ。」
って事で、翌日そのネクセスという会社なんですけど、そこの人間としてネクセス社長とプレゼンへ行くことになりました。
――さすが藤野社長、普通の人ならそういう場合はどっちかを選択するものなのに……両方ともいっちゃいましたか（笑）。
藤野社長　そう。しかもこの社長ちゃっかり「ネクセス　企画部　藤野」って名刺まで作ってた（笑）。で、その社長とちょっと早く待ち合わせて、事前に話をあわせて、いざプレゼン！
……結果的に提案した企画は駄目でした。
――あらら、残念でしたね……。
藤野社長　でも、帰りがけにその社長から、「既にプログラマーは居るから、企画やってくんない？」と言われて、無事、企画兼ディレクターとしてネクセスに入社することができました。
――良かったですねぇ～！　なんという強運。
藤野社長　ネクセスの業務用シューティングプロジェクトは、韓国系企業O社から人件費を含む諸々の開発費用を出してもらう契約で実行していました。ようするに下請けでした。作っていたゲームは皆さんご存知の……。
――ああああああ!!　「某ストリーム」!!?
藤野社長　正解!!
――でもそこには企画兼、ディレクターで入社したんですよね？　どういった経緯で「某ストリーム」のメインプログラマーになったんですか？
藤野社長　うん。プロジェクト開始数ヵ月後、開発機材が増えたんですよ。で、自分もちょっとプログラムをしてみたところ、担当していたプログラマーより圧倒的に自分のほうが作業が早かったわけ（笑）。

でもそのプログラマーってG社時代の話にでたような「あつかいに困るプログラマー」だったので、自分でプログラムをやっちゃうことにしました。

――はは、企画兼ディレクター兼プログラマーですね（笑）。

藤野社長　そう。で、そのプログラマーには別に発注されてたメダルゲーム製作の仕事を振ってみたところ「僕、ビデオゲーム以外の仕事したくないです。」と。

「この野郎……。」とカチンと来ましたがシューティングの仕事をスムーズに進めるためにも……という思いから、そのメダルゲームもシューティングと平行して製作することにしました。

競馬のメダルゲームを3パターンぐらい作り、最終的にはグラフィックと音もやった。

――うわー大変だったんじゃないですか？

藤野社長　もうとにかく、そこは駄目な奴が多くて（笑）。いちおうディレクターだったわけだし、そのときはもう「自分でやるしかねぇ。」と頑張ってました。それが自分なりの責任感のあらわれだったんです。歌舞伎町の会社事務所に半ば監禁状態で開発をしていました。



O社よりリリースされた「某ストリーム」のチラシ&インスト。社長が手掛けたアーケードシューティングゲームの記念すべき第一弾なのだ!!

――なるほど。あ、話はそれますがそのネクセスって、幻の「バ○シュ」という格闘ゲームも開発してませんでしたか？

藤野社長　してた。そんなことよく知ってるね（笑）。あっちの格闘ゲームプロジェクトの奴らもひどくてね。「某ストリーム」が完成したら、やる気の無い奴らは全員追い出して、自分が「バ○シュ」も開発するつもりでした。

――ともすれば藤野社長が開発した格闘ゲームが遊べたかもしれなかったわけですね（笑）。

脱線すいませんでした。で、「某ストリーム」は無事完成したんですよね？

藤野社長　……「某ストリーム」も着々と完成に近づいていた頃、その会社に暗雲が立ち込めはじめました。給料が3ヶ月間、いきなり未払いになり、……給料を出していた発注元の韓国人のO社社長がいきなり逃げだす。……そんな感じになっていました。

――ここでも、また波乱がおきるわけですね（笑）。

藤野社長　とにかくこのままではまずい!!　働き損になる予感がしたため、「某ストリーム」をネクセスの資金で基板を製作販売し、売ったお金で会社全体の未払給与清算してチャラにしましょう、とネクセスの社長にもちかけたところ、ネクセス社長も了承してくれて、「某ストリーム」を別の名前で販売しようと計画しました。

一時期、ロケテストでタイトルが「A-ストリーム」になっていたのはそのためです。しかし、こともあろうに逃げたはずのO社社長がその話を聞きつけて、猛怒りでネクセスに電話してきたのです。

――なんて酷い社長なんですかね……で、どうなったんですか？

藤野社長　こっちも怒りましたよ。だって給料も出さずに逃げてたくせにいまさら「某ストリームの権利は俺のものだ、データをよこせ。」です。ネクセス社長と自分とで、O社社長を喫茶店に呼び出して、誓約書を書かせて未払いの給料を払ったらゲームのデータを渡すよって感じで交渉したのに、「払えない。」の一点ばり、自分はこの日はO社社長に生まれて初めてブチ切れました。

で、データを奪われ、お金もぶっちぎられてしまいました。

――「某ストリーム」開発の裏側にはそんな事情があったなんて、驚きです……。

藤野社長　この一件以来、もう韓国人とは仕事しないと決めました（笑）。日本人とは考え方が別次元大介ですよ。

それはさておき、実はその動きと平行してネクセスの社長にタイトーさんにつないで貰い、G-NET用シューティングなら販売してもらえるという案件を取ってきてもらいました。ネクセスとしてG-NETのシューティングの製作を開始するはずだったんですが、ネクセスでは開発費と場所を用意できないと、言われてしまいました。

――仕事は取れたけど、開発費と場所が無いということですか……。

藤野社長　うん。悔しかった。「某ストリーム」は良いゲームだった、最終的に自宅でひとりで完成させたけど、とても納得いく形ではなかったし、もう発売されるかどうかもわからない……なんだか、もやもやと不完全燃焼。そんな気持ちが爆発したある日、「某ストリーム」を一緒にやっていたスタッフに「俺、悔しいんだ。もう一本やろう！お金と場所は俺がなんとかするから。」と告げました。スタッフも快く了承してくれた。

――高校生時代に宣言した「自分の会社を作る」という藤野社長の夢がついに現実となるときが近づいてきたわけですね!!

藤野社長　でも、とにかくああは言ったものの、お金の目処なんてないため、どうしようかなと考えていたら思い出したんですよ！　K社で自分のことを気にかけてくれていたあのおじさんが、K社在籍当時に銀行の人を紹介してくれていたことを！

藁をつかむ思いでその人の名刺を持っていざ銀行へ向かったんですが、出てきた銀行員が開口一番「あ、その人転勤しましたよ～。」と（笑）。せっかく来たんだからと、自分の状況を説明して、お金の借り方を教えてもらいました。

「例えばあなたがドラクエを作ってる人なら、信用貸しってこともありますね。」……だめじゃん。なんの実績もないし……ネクセスとしても決算状況からして無理だったし、と困っていたら「他にも、公的機関の融資制度とかありますよ。」なんて説明を受け、都庁とか公的機関に行ってみるも、どうも無理っぽい。貯金も無い、実績も無い、担保も無い。電車も無い、バスは一日一度来る。敷居が高すぎる。いよいよ手が無い……駄目なのか……。と考えていたときに、とある忘年会に誘われて参加したんです。

そこで「今さ、こんな状況なんだよね……。」って話してる中で、過去に仕事で縁があった人に、「お金……貸してもらえないですか。」と試しに言ってみたら簡単に「良いよ～。」と（笑）。

――うわぁ!!!　良かったですね～!!　しかし藤野社長って運が良いんだか悪いんだよくわからない星の下に生まれていますね（笑）。本当に良かった。

藤野社長　自分でも「えええええええええええええええええ！　マジで！」と（笑）。無事に資金調達が完了しちゃったんですよ。で、すぐに新宿で家賃68,000円の秘密基地みたいな事務所を借りて、G-NET用のシューティングゲームの開発をスタートさせました。

――華麗なゲーム開発資金調達および事務所確保お見事でした。若くして開業できちゃう人って案外こういうものなのかも……。

なにはともあれ2001年、ついにトライアングル・サービスが誕生しました!!

旗揚げ編
～トライアングル・サービス～

――初期スタッフは基本的にネクセス時代の「某ストリーム」開発スタッフと一緒なんですよね。

藤野社長　そうです。デザイナーは元セイブ開発の方で「ライデンファイターズ」とかやってた実力派です（笑）。サウンドのNAOTOさんはもともと外の方なので、こちらから協力を依頼する形でした。この時点で「某ストリーム」の楽曲製作費を半分しか払ってなかったのに快諾してもらえて、本当に助かりました。

――ではトライアングル・サービスという社名の由来を教えてください。

藤野社長　もともとはネクセス時代のチーム名として考えてたんです。テクモのチームニンジャとかと同じノリ。で、その名の由来は「ナイアガラトライアングル」というアルバムがあるんですけど、そのアルバムって伊藤銀次、大瀧詠一、山下達郎という3人の方が参加している企画ものなんです、自分達も3人編成だしトライアングルっていう響きも良くて。そこに「サニーデイ・サービス」というバンドの「・サービス」をあわせてみたら「お！　なんかいいぞ。」と。そんなんで「トライアングル・サービス」になりました。

会社ロゴはデザイナーに元気な感じで！　とオファーして今の形のものを採用しました。

――了解です。では記念すべき第1弾シューティングゲーム「XIISTAG」についてお話を聞いていきたいと思います。

藤野社長　当初この仕事の話をもらったときは「某ストリーム」がリリースできるかどうかもわからない状態だったので、G-NET基板でもう一度、一から「某ストリーム」を作り直してもよいかなと思ってました。で、そのつもりで準備していたら、O社が「某ストリーム」をリリースしたとの話を聞き、急遽、新作タイトル開発にシフトすることになりました。

――O社は給料を払わなかったけど、結局「某ストリーム」をリリースしたんですね。ほんと酷い会社です……。「XIISTAG」は比較的オーソドックスな「某ストリーム」と比較すると、とても個性的なシステムのシューティングゲームですが、なぜそういった異質なシューティングゲームを開発することにしたのですか？

藤野社長　あの頃からアーケードのシューティングゲームはケイブさんの弾幕シューティングが非常に人気だったわけですが、弾幕シューティングは、弾の無いところに自機を移動させ続ける「守

2002年7月「シューティングの主役は弾幕じゃねえ！ 自機だ。いや、プレイヤーだ!!!」という過激なキャッチで登場した「XIISTAG」。

りのゲーム」という印象がありました。それに対し、どうせなら「攻めるゲーム」があってもいいんじゃないかと。「攻める」というコンセプトからアイディアを模索し、ゲームシステムを構築していきました。

———「攻めるゲーム」!!　なかなか興味深い定義付けですね。サイドアタックなどの特殊な攻撃方法もそこから生まれたんですね。

藤野社長　そうです。デザイナーとああでもないこうでもないとアイディアを出し合い、少しずつ構築していきました。もちろん、誰にでもわかりやすく！　という点は考慮しました。で、とりあえず暫定的なキャラクターを作って遊べる形にまとめ、最初にできたのが製品版の3面になります。

———あ！　だからあのステージはどこかセイブ開発っぽいというか全体的なテイストと異なるんですね。

藤野社長　そうです。赤いスポーツカーの存在や、3面のボスの攻撃パターンも、暫定的に「雷電」っぽく作っただけだったんですけど、これはこれで「雷電」のオマージュっぽくて良いかなと残したんです。

元セイブ開発で現モスの駒沢社長に、たまたま「XIISTAG」を見てもらう機会があったのですが、そのとき「出来の良いゲームになったら「雷電」って名前で作ってもいいよ。」って言ってくれたんです。けど、なにくそ、良いゲームになったら「雷電」って看板要らないじゃんって、ちょっと噛みつきました（笑）。

———（笑）。セイブ開発のゲームのドット絵って凄く緻密で気合が入ってますもんね。

藤野社長　デザイナーいわく、セイブ開発に入社すると全員あのドットが描けるようになるまで仕込まれるようです（笑）。

———それは凄いですね。では、「XIISTAG」というタイトルの由来も教えてください。なぜ12という数字がフィーチャーされているのですか？

藤野社長　新宿にある「十二社通り」からとってます。自分が業界に飛び込んで以来、G社、K社、トライアングル・サービスとこの通り沿いで仕事することが多く、そこから拝借し、昔の新宿の地名「淀橋」の「淀=stagnate」を掛け合わせて「XIISTAG」に落ち着きました。

———なるほど。でもなぜ「12」や「Twelve」ではなく「XII」という文字表記なんですか？

藤野社長　当時、商標登録するお金も無かったので、他と被らない表記にする必要があったからです。「12」や「Twelve」だと他に使われそうだけど「XII」だったら誰も使わないだろと（笑）。おかげでデザイナーはロゴ製作に苦労していましたが（笑）。

———開発期間はどれくらいでしたか？　また開発中の苦労話などを教えてください。



K社、ネクセス、トラインアグル・サービスと、社長が在籍したメーカーの多くは東京新宿に走るこの「十二社通り」沿いに存在する。

藤野社長　「XIISTAG」は半年くらいで製作しましたね。とにかく最後のほうは時間がなかったので辛かった。また自分も本格的なディレクションをこのゲームから実行しましたが、時間や納期の問題で、作りこみに関して涙をのまなければならない部分を見極め、それをスタッフに指示するという部分でデザイナーとも衝突したりね。K社の頃とはまるっきり逆ですが（笑）。

———なるほど。では発売後の反響はどうでしたか？

藤野社長　いやーなんとも（苦笑）。グラフィックとか音楽の評価はやはり高かったですが、ゲームはどーなんでしょ??　あんまり反応がなかったような（笑）。海外では好評と聞きましたけどね。

因みに2002年は「某ストリーム」を除くと「怒首領蜂大往生」と「XIISTAG」の2作品しかシューティングがリリースされなかったためか、稼動状況は後にリリースする「トライジール」よりもずっと良かった。そういえば「某ストリーム」って自分しか知らない隠しコマンドがあって、それを入力するとインカムとか確認できるんだよ。店員さんが見てないところでコソコソとそれを入力して、インカムとかチェックしたりしてました（笑）。

———社長自らインカムチェック（笑）。

藤野社長　最近秋葉原の某ゲーセンで試したら、10000クレジットとか入ってて驚いたよ。この基板俺より稼いでるじゃんって（笑）。

———（笑）。では、「XIISTAG」に話を戻して発売後にプレイヤーの皆さんが発見した「アイテム早回し」や「スーパー連射」などの稼ぎテクニックは意図して入れたものだったんですか？

藤野社長　意図してないです。自分も全然知りませんでした（笑）。自分も攻略サイトとか見て「へぇーそうなんだー。」と。で、ソースとか確認して「うん、確かにできるな。」みたいな感じ。

———ははは（笑）。よくゲーム内容が破綻しなかったと思います（笑）。まぁその辺の質問やつ

~ 新製品発売のお知らせ ~

トライアングル・サービス
TAITO

トゥエルブスタッグ XII STAG

G-NET システム 第18弾

発売日 7月15日(月)

Gカード OP ¥130,000

仕様 たて画面 8方向レバー 3ボタン 2人同時プレイ可能

◎ シューティングの主役は弾幕じゃねえ、自機だ。いや、プレイヤーだ!
・ショット・サイドアタック・バックファイアアタック 3種の攻撃を使いこなせ!
・緊急回避だけではない!敵弾をも倒す強力バリア!
・ステージ途中でトッププレイヤーとのスコア差を表示するスコアラップ機能搭載!

とにかく 何たって 新感覚!
縦画面・縦スクロール形式 攻撃型シューティング・ゲームの決定版!

※ 今回は、Gカードのみの発売となります。
第1次ロット 少数の為 ご注文は お早目に!

< テストデータ・1play:¥100 >

		A店			B店			C店		
		XII STAG	弐〇の■	悪☆領◆ 大●生	XII STAG	弐〇の■	悪☆領◆ 大●生	XII STAG	弐〇の■	悪☆領◆ 大●生
5/24	金	7,500	2,900	5,700	12,100	6,600	3,300	9,100	2,400	7,000
5/25	土	10,600	2,900	6,200	11,000	3,700	6,600	11,400	4,200	5,500
5/26	日	8,200	2,900	6,000	6,300	2,900	5,200	8,400	6,300	5,500
5/27	月	7,100	3,200	3,700	4,400	1,500	3,200	7,100	3,500	4,800
5/28	火	6,100	2,800	4,200	4,600	2,400	2,500	6,600	1,900	4,900
5/29	水	4,400	2,100	3,900	5,300	2,700	4,100	7,600	2,800	4,400
5/30	木	6,400	3,900	4,100	11,600	2,200	2,900	4,300	1,800	5,000
5/31	金	6,100	4,400	5,000	4,700	2,600	2,800	7,600	1,700	4,500
6/1	土	7,600	4,000	7,600	7,400	3,600	4,400	10,100	2,200	6,400
合計		64,000	29,100	46,400	67,400	28,200	34,800	72,200	26,800	47,800
平均		7,111	3,233	5,156	7,489	3,133	3,867	8,022	2,978	5,311

基板ディストリビューターより流れた「XIISTAG」ロケテインカム表。どの店でも高インカムを記録しているが、後の調査により全て当DVD担当プレイヤーのR.氏がつぎ込んだお金によるものと判明(笑)。

っこみは、DVDのオーディオコメンタリーに回します(笑)。

藤野社長　でも実際嬉しかったよ、そこまで遊んでくれるなんてね(笑)。

あ、あと発売後にケイブのIKD部長さんとお話する機会があったのですが、感想を聞いてみたら「尖ったゲーム作ってるね~。」と。嬉しかった(笑)。

———嬉しいですね(笑)。アーケード版稼動後にはPS2版「XIISTAG」も発売されましたよね。

藤野社長　タイトーさんから話があって実現したんですよ。移植担当は自分達じゃないんで細かいことはわからない(笑)。海外販売含めて1万本以上流通したみたい。でも自分に大金が入ったわけでもないし、なんだかね(苦笑)。

———1万本は大健闘ですね。このPS2版はタイトルロゴデザインが変更になっていますが?

藤野社長　移植の際、タイトーさんから変えたいと要望があったんで。まぁ、もともとアレだったので(笑)どうぞどうぞと。そしたら新しいやつも、うーんだったから、起動時にLRボタンを押しっぱなしにしてるとアーケード版のロゴもでてくるようにお願いしました。

———それは知りませんでした(笑)。で、「XIISTAG」製作後、次回作の企画にはいったのですか?

藤野社長　そうです。「プロジェクトラムダ」とかも、そのときの企画です。さすがにあれは自分達では予算的に実現できませんでしたどね。　で、その後諸事情あって「XIISTAG」のデザイナーと別れ、旧知の仲であるH.Tokiと合流しました。

———なるほど。取り巻く状況が微妙に変化しつつも「XIISTAG」は無事成功し、トライアングル・サービスは次なるステップに進みます!!



プレイステーション2版「XIISTAG」のパッケージはロゴマークがオリジナルと異なっている。なお家庭用にはサイドアタックボタンが追加されており、アーケード版の爽快感が手軽に楽しめるのだ。シューティング初心者の皆さんにもオススメ!!

トラジ編 ~トライアングル・サービス~

———2004年9月、ついにトライアングル・サービス第2弾シューティングゲーム、「トライジール」が登場となります。製作コンセプトみたいなものがあれば教えてください。

藤野社長　「トライジール」の開発は、中途半端な形のままリリースされてしまった「某ストリーム」のゲームシステムをキチンとした形にしたい、というテーマからスタートしました。いわば「プロジェクト某ストリームパート2」ですね。

———確かにゲームシステムや、一部のボスデザインからもその辺の意図は伺えますね。

藤野社長　そして「トライジール」は全3部作という企画設定があったりします。

———それは「某ストリーム」が1作目で「トライジール」が2作目ということですか?

藤野社長　いや「某ストリーム」は3部作にはカウントせず、あくまで「トライジール」というタイトルで全3部作を想定してます。

———なるほど~、その辺のストーリーや設定云々に関しては、あまり気にしないで製作しているのかと思いきや、キチンとした思慮がなされているわけですね。では新作や続編のお話はあとで詳しくお聞きするので、まずはアーケード版「トライジール」についてお話を伺っていきたいと思い

ます。ロケテスト版では違うタイトルだったという噂は本当ですか？

藤野社長　初期のタイトル案は「カデンツァスリー」というタイトル名称でした。初期ロケテスト版のインストカードでもそのように表記していましたが、ロケテスト版をプレイした方から「タイトル読めねぇよ！」というアンケートが返ってきてたのでわかりやすい名称に変更しました。一部でロケテスト時のタイトルが「ダダダダード」だったと噂されていますが、それはガセです（笑）。

――3Dポリゴンで開発することは最初から決めていたのですか？

藤野社長　そのつもりでした。NAOMIをプラットフォーム基板として選択したのもそれが理由。またセガ製ハードを使用するにあたり、規約によりトライアングル・サービスを会社登記する必要があったため、おかげで会社の事務手続きを推進させるきっかけにもなりました（笑）。

――なるほど。開発期間はどれくらいだったのでしょうか？

藤野社長　実質1年くらいです。気心の知れたスタッフのみで開発していたこともあり、今までの作品のような苦労も少なく、割と順調に進んでいた気がします。実は2004年の春頃には完成できていたのですが、流通のタイトーさんからの要望でリリース時期が秋口までずれ込んだ、という経緯があります（笑）。

――結果としてその辺の裏事情がアーケード版「トライジール」の出回りの悪さの一端を担ってしまった感じですが、この辺はもう多方面で語りつくされていますのであえてここでは触れません（笑）。では開発中のエピソードなどを教えてください。

藤野社長　では、「う○こ水事件」ですね。

――いきなり来ましたね（笑）なんですかそれは？

藤野社長　2003年末、ちょうど3面戦艦ステージを製作していたときに、一緒に作業していたデザイナーH.Tokiが腹の調子が悪くてトイレに行ったきりなかなか出てこない。どうしたのかな？　と思ってたら、しばらくして泣きそうな顔して彼が「流れないよ～。」とトイレから出てきたんですよ。

――つまり「う○こ」でトイレが詰まったと（笑）。

藤野社長　そうです。本当に流れなかったので業者を呼ぼうぜ！　という話になり、業者さんも来てから色々と試してくれたのですがやっぱり駄目。そこで「水桶いっぱいに水をためて、それで一気に流そう。」という作戦を実行することになりました。

――なるほど。それで？

藤野社長　ザァーっと流した瞬間、今度はその先の配管もおかしかったらしく途中で溢れちゃったんですよ……「う○こ水」が（笑）。「う○こ水」はみるみる下の階に住んでいた方の天井いっぱいに広がってしまいました（笑）。

――ヤバイですね（笑）。下の階の方、怒ってませんでしたか？

藤野社長　怒られるのを覚悟ですぐに謝りに行ったんですが、下の階に住んでいたおじさんは「まぁしょうがないよ。」なんて言ってくれて……。本当に良い人でラッキーでした（笑）。

――良かったですね。前代未聞の開発中エピソードをありがとうございました（笑）。

藤野社長　いやいや前置きが長くなってしまいましたが、「う○こ水事件」には続きがあるんです。結局、トイレが流れなかった理由は配管に「石鹸置き」が詰まっていたから、ということが判明して、業者さんがそれを取り除いて自分に渡してくれたんですよ。そこで「これだ！」と思い、その「石鹸置き」に描かれた模様を急遽、ザコ敵機のデザインに採用（笑）。



現在開発凍結中の「プロジェクトラムダ」。動画を見る限り3D処理もスムーズだし、変形メカデザインもカッコイイ!! いつの日か社長の開発した大型筐体ゲームも遊んでみたいです。 開発再開熱烈希望!!



初期ロケテスト版「トライジール」のインストカード。タイトル名が初期案の「カデンツァスリー」となっているのが確認できる。

――わはは（笑）。「う○こ水事件」の思い出をゲーム内に残したわけですね（笑）。

藤野社長　そうです。こういったいわば「ライブ感」をゲームに反映させるという作業は、ゲーム開発モチベーションを維持する非常に重要なファクターとなります。結局、その敵はロケテスト版の4面に出ていたのですが、製品版では事情によりやむなくカットになってしまいました。

――見てみたかったです（笑）。他にそういった「ライブ感」生かして取り入れたアイデアはありますか？

藤野社長　UFOなどの隠しキャラクターがそうです。ちょうど年が明けてすぐに「メキシコでUFOを目撃!!」なんていうニュースで、旅客機から撮影したUFOの映像が放映されていたんですよ、それを見てやはり「これだ！」と思い、1面で採用してしまいました（笑）。

――それも「ライブ感」ということですね（笑）。

藤野社長　そうです。昔のゲームに出現する隠れキャラとかって、全然ゲーム内容と関係無いものとかが存在していたり、明らかに開発者の趣味だろこれ？　っていう演出とかってあったりしたじゃないですか？　自分自身もそういった演出に憧れてこの仕事を選んだ経緯から、その辺は楽しみながら開発していました。

――ああ、なるほど。「ボスコニアン」の爆発グラフィックに隠された「刀」の文字や、「リターンオブイシター」の「ACローパー」とか……あの手の開発者のお遊び的演出のことですよね。

藤野社長　その辺を意識しています。
　世界観が崩れるからやめろ！　自己満足だ！　なんて、こういった演出に否定的な方もいるかもしれませんが。

――昔は多く見られたこの手の演出も、もはや藤野社長の独壇場……というか個性という感じかもしれませんね（笑）。



2004年初頭、ニュース番組をにぎわせたUFO映像。社長は常にこういったネタをノートに書いておき、ゲームに反映させているとのこと。

藤野社長　あ！　あと6面の中ボス「トライダイン」って、手招きしているときにスタートボタン押すとボンバーアイテムを出してくれるじゃないですか。あそこでも成功すると「ゲッツ！」のポーズをするようにモーションの指示を出しました（笑）。指先にまでこだわって製作したのに、誰も気がついてくれなくて（苦笑）。

――ははは、誰もわかりませんよそんなの（笑）。あれ？　2004年当時ってそのネタはまだ現役で流行ってましたっけ？

藤野社長　いや、全然流行ってなかったですよ。「トライジール」が発売されるちょうど1年くらい前にブレイクしてて、「1周まわって、そろそろ来るかな？」と仕込んだのですが、まるっきり失敗でしたね。「なんでだろ～」はさすがにモーションが複雑すぎて仕込めませんでした（笑）。

――考えすぎによる失敗例というより、どう考えてもあのロボットから「ダン○ィー」は連想できませんよ（笑）。えーと、では次に技術的な部分や内部的な疑問はDVD内のオーディオコメンタリーに回すとして、「トライジール」に関していくつか質問をさせて頂きたいと思います。
まず2面の「リフティング」というアイデアはどういった経緯から生まれたのですか？

藤野社長　あれも「ライブ感」です。

――あ、またそれですか（笑）。

藤野社長　まず「遺跡ロボ」があって（遺跡ロボ製作経緯は別ページH.Toki氏インタビュー参照）、ロボを動かしたら面白いんじゃない？　となり、動かしたら今度は物を投げさせようということになって、投げた物が自機に当たって跳ね返ったら面白いんじゃない？　となり、それを実際に見た瞬間にやはり「これだ！」と。段階をふみつつも割とすんなり生まれたなー。

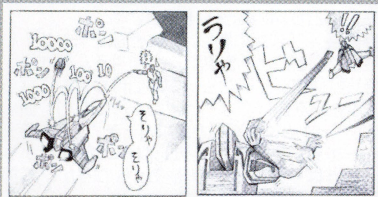
――「遺跡ロボ」から「リフティング」まで普通の人はすんなりと出てきませんよ（笑）。

藤野社長　まぁ「ギャプラス」のボーナス面みたいな感じ。あの跳ね返ってくるアイデアが結構好きだったんで……。あ！「ギャプラス」みたいに、リフティングするたびにどんどん跳ね返るスピードが早くなったら面白かったかも。今更、思いついてもアレなのですが（笑）。

――（笑）。一応確認したいのですが、「ライブ感」＝「その場のノリ」という解釈でよいですか（笑）？

藤野社長　うーん、似ていますが……微妙に違いますね。一応、思いついたアイデアは全て本採用前に考慮はしているので。ウチみたいな少人数で開発している会社だからこそ思い切ったアイディアが採用できるってことです。

――わかりました。では次、「トライジール」をプレイした方々より「4面ボスが強い」とい



「トライジール」の奇抜なボーナスシステム「リフティング」。そのルールをユーザーにわかりやすく伝えるため漫画風の告知が製作された。

う意見をよく聞いたのですが、この辺は狙って製作したのですか？

藤野社長　うん。たしかにあの辺からボスだけでなく全体を通して意識的に難易度を上げてます。因みに4面ボスの攻撃はサッカー選手の動きからヒントを得て製作しました。

――と、言いますと……？

藤野社長　サッカー選手が試合中、並み居るディフェンダー達を掻い潜りながらドリブルしていき、ゴールへシュートする……というシチュエーションをイメージして作りました。そういった感じにボスとの戦闘を楽しんでもらいたかった、ということです。

――おお!! なるほど!! なんとなくわかります！
戦闘のイメージから敵攻撃パターンを決定することもあるんですね。これは非常に興味深いエピソードですね。

藤野社長　まぁ実際のサッカーについては全然詳しくないですけどね（笑）。

――わかりました。では次です。縦画面3Dポリゴンシューティングで縦にスクロールしつつ、左右にも少しだけスクロールする……いわゆる、「雷電」や「虫姫さま」のような2Dシューティングみたいな仕様のゲームってあんまり無いような気がするんですけど、「トライジール」は左右にスクロールしますよね。このスタイルを採用した理由があれば教えてください。

藤野社長　いや理由は特に無いです。僕の中でやはり左右に動くほうが画面が広く見えるし、「雷電」のような王道シューティングは全部このスタイルだったので踏襲しただけです。あ、でも「雷電III」は左右に動かなくなっちゃったけど（笑）。あ、因みにこの仕様を自分がプログラムできるようになったきっかけはサターン版「ガ〇〇〇〇〇ィ〇」だったり（苦笑）。

――あと「某ストリーム」ほどではないのですが、「トライジール」ってボーナス勲章の落下スピードが他のシューティングよりも速いですよね？

藤野社長　あれは意図的にそうしています。全部回収できちゃったら面白くないだろうというのが自分の考え。自動回収とか付けて、他のシューティングにプレイ感覚が近づいてしまうのも嫌です。ああ、今思い出したのですが、ミサイル発射音や1面の蛇ロボ爆発音など、一部の効果音は自分の声をサンプリングしてエフェクト処理して採用しています。これは書いといてください（笑）

――（笑）、なるほど、わかりました。では最後の質問です。アーケード版「トライジール」に関してもっとここをこうしたかった、という反省点はありますか？

藤野社長　まず、はじめてのNAOMI用ゲーム開発ということもあってシステム構築に若干不備がありテンポが悪い部分や少し冗長なステージの存在を開発中、認識していながら調整しきれなかった。例えば2～3面とか、開発初期に比べると随分とテンポアップ調整を施しましたが、まだまだです。

あとはやはりグラフィック。テクスチャに関してはライバル視していた某シューティングゲームなんかよりもずっと綺麗に描けてる自信があったけど、伝わりきらなかったかなと。デザイナーと相談しつつ、次回はもっと良くします。

あとは……今となってみればどうでもいいことなのですがやはり、流通枚数……出回りの悪さです（笑）。アルカディアさんなんて「トライジール」発売後4ヵ月間も攻略記事を掲載してくれていたのに……力及ばずごめんなさいです。……あとそうだ！ アーケード版「トライジール」ならではの反省点として起動時の警告画面が挙げられます。あそこに表示される「WARNING」のスペルがアーケード版では「WARNNING」とNが一文字多いんです（笑）。あの誤字はさすがにコンシューマー移植の際、修正しました（笑）。



ドリームキャスト版「トライジール」発売の際に企画されたキャンペーン告知。Tシャツ他、社長が考案した様々なグッズが話題を呼ぶ。

――さすがに誤字は言わなければ誰も気が付かなかったのに（笑）。話は前後してしまいますが、「トライジール」ってドリームキャスト版がリリースされたときに色んなところで評判を見ましたが、ゲーム内容そのものに対する悪評はほとんどなかった気がしますね。

藤野社長　ですね。「トライジール」はドリームキャスト版で初めて実物をプレイしたという方が大多数だと思います。でもドリームキャスト版を購入して頂いた方からは概ね好評で安心しました。認知されるまで時間が掛かりましたが、本当に開発して良かったゲームだと思う。

――シンプルイズベスト。やはり王道シューティングは不滅ということですね。

2004年の発売時には「トライジール」を買い控えした全国のオペレーターの皆さん!!　いまこそ中古基板相場で15,000円～20,000円で購入できるNAOMI用GD-ROM、「トライジール」をぜひともロケーションで稼動させてみてください!!　この値段なら間違いなく償却できますし、簡単な連射装置を組み込めば長期安定インカムも夢ではないです!!　なにとぞご検討下さい!!

俺がSOS！ 編
～トライアングル・サービス～

――2004年秋アーケード版「トライジール」発売後、年が明けて2005年2月ついにあの衝撃的な、「トライアングル・サービスがピンチです！」が自社ホームページで公開となりました。なぜ、ああいった自虐ネタでドリームキャスト版「トライジール」のPRをしようと考えたのですか？

藤野社長　アーケード版が全然売れなくて会社がピンチだったのは事実です。アーケード版の開発費を支払って残金0円という状態ですから。実はドリームキャスト版の開発はアーケード版と平行して進めていた部分もあり、途中まで開発したのに、このままリリースしないというのも心残りで、「もうチャラでもいいや、残りの開発費を借金してでもドリームキャスト版を絶対発売してやる。」と決意しました。

どうせ大して売れないだろうし、トライアングル・サービス最後の仕事になるだろうから悔いの無いよう、シューティングゲームの歴史に良くも悪くも名を残してやる!!　と一切合切をブチまけました。ただし、自分は腐ってもクリエイター。ただの泣き落としテキストPRにはしたくなくて、誤解を承知でユーモアも組み込みました。

――わかりました。では、その社長の決意のPR発表時、ユーザーの方々の反応はいかがでしたか？

藤野社長　反応は凄かったです。発表した途端にユーザーの皆さんから怒涛のように激励メールが届きました。「頑張れよ!!」「頑張れー!!」ってね。もう、じ～んときちゃいました。その後はひとり24時間テレビ状態（笑）。

――ひとり24時間テレビ（笑）？

藤野社長　「また応援のメールが届きました！」って感じで、どんどん激励メールが来るんですよ。会社で1通1通確認してたらいつの間にか夜中になってて、ふと窓を開けてぼーっと月をみてたら、頭の中で「サライ」がぐるぐると流れてきましたね（笑）。

――ああ、なるほど（笑）なんとなくわかります。やっぱりユーザーの皆様からの暖かい声援は素直に嬉しかったですか？

藤野社長　冗談抜きに、嬉しかった。あのときは本当に皆さんからパワーをもらえた。自分みたいな奴でも応援してくれる人がいるんだな……と。

――実際、そのときに激励メールを個人的に出させていただいた身としても　あのテキストからは藤野社長の並々ならぬ決意を感じました。本気で僕らで応援しなくちゃ!!　と思いました。

藤野社長　それまで、色々とフラストレーションもありましたがそこからは俄然、モチベーションが高まりました。

――では次にお聞きしたいのが、タイトー販売だったPS2版「XIISTAG」とは異なり、ドリームキャスト版「トライジール」は完全にトライアングル・サービスの自社販売でしたよね？　苦労も沢山あったのではないでしょうか？

藤野社長　自社販売ゆえに営業活動や、マニュアルの原稿作製から印刷所の手配まで、ゲーム開発以外のことも全部自分ひとりでやってました。

初回版のおまけである「バンダナ」に関しても自分でデザインをおこして工場に手配しました。あれは黒い布が在庫が切れで、しかたがなく白い布を買って全部染め直したりと、作るのに結構苦労してます（笑）。また、インターネットランキング用に作ったTシャツをS急便がトラック運搬中、荷台の扉を閉め忘れてて高速道路で箱ごと紛失！なんていう事件もありました（笑）。

――大変でしたね（苦笑）。販促用の「シューティングラブ。」ポスターもインパクトがありましたねー。

藤野社長　札幌の「ゲームショップ1983」さんから何か販促物無いですか？　って問い合わせがあって作ったポスターですね。

あのデザインなら1色印刷でコストも掛からないし、目立つだろうと思ってね。ユーザーの皆さんには結構好評みたいですが一見、何のタイトル告知かわからないからお店側にとってはとても使いにくかったと思う（笑）。

……いや～しかし、バンダナとかポスターとか……製作費の支払いができるかどうかもわからない状況でよく製作したよな（笑）。



トライアングル・サービス公認グッズを製作するなど、もはやファンにはお馴染みの、違いのわかるゲーム販売店「ゲームショップ1983」様。

――(笑)共感できます。手前味噌で恐縮なのですが、INHの最初の作品、「バトルガレッガ」攻略DVDも同じような状況で製作してました(笑)。そうこうして、2005年4月17日、ドリームキャスト版「トライジール」が遂に発売されたわけですが、その売上げ枚数は藤野社長の努力の甲斐もあって非常に好調だったと聞いています。

藤野社長　セガダイレクトの売上げランキングで1位にもなってましたね(笑)。当然、流通担当のセガさんも、販売枚数を伸ばす努力をしてくれたんだと思いますが、セガさんも予想以上の売上げに驚いてました(笑)。あの時はセガさんも「トライジール」がドリームキャスト最後のシューティングゲームになると考えていたはずですから、ドリームキャスト存続も担えたかなと。

もしかしたら「ラジルギ」や「アンダーディフィート」もこの実績がなければリリースされなかったかもね(笑)。

――なるほど(笑)。では借りた製作費も無事に返済できたんですよね。

藤野社長　うん。このとき受けたユーザーの皆様からの恩は、クリエイターらしく新作シューティングゲームの内容で絶対に返します。本気です、期待していてください。

――わかりました。こちらも期待しております!!先ほど少しドリームキャスト用ソフト存続の話がでましたが、そういったこと以外にも「トライアングル・サービスがピンチです!」は様々な副産物を生みだしたようですね。

藤野社長　そうですね。PS2版「トライジール」の移植が決定したり、ウクライナからポケットPC版「XIISTAG」(=XIIZEAL)移植の話が来たりとか……あ、今回のINSANITY DVDの話もそのときからですね(笑)。今更ながら、「当たって砕けろ精神」じゃないですけど、無茶でもなんでもやってみるものだなと(笑)。

――ここまでインタビューを読んできた読者なら今回の成功が必然とわかるはずですよ。というわけでピンチを回避したトライアングル・サービス。その歴史……いや「シューティングラブ。」はまだまだ続きます!!



遂にPS2版「トライジール」が様々な追加要素をプラスして発売される。なおタイトル変更の理由はソニーとの販売規約上の問題とのこと。

完結編
～トライアングル・サービス～

――2005年4月以降、しばらく表立った活動をしていなかった藤野社長は、この1年どんなお仕事をしていたのですか?

藤野社長　色々と。主にPS2版「トライジール」の開発をしていました。来る日も来る日も慣れないPS2の開発機材と格闘しつつね。現時点で、マスターは提出済み、あとはソニーチェックの報告待ちです。販売元はデータムポリスターさんで、発売日はこのDVDと同日、2006年4月20日を予定しています。

――もうすぐ完成というわけですね。PS2版「トライジール」のセールスポイントなどをここでぜひ紹介してください。

藤野社長　ドリームキャスト版を購入して頂いた方より要望の高かった、シンクロ30連射の「ラピッドショット30」ボタンと、新要素として「ダダダショット」ボタンを追加しました。

――「ダダダ撃ち」がオフィシャル化したわけですね。

藤野社長　そうです。ボタン1つでシンクロ30連射で武器チェンジしながらショットが撃てます。「ラピッドショット30」との併用も可能でかなり強力。シューティング初心者にもオススメですので、是非お試し下さい。また、マニュアルのストーリーも新たに書き下ろしました。ドリームキャスト版のような白紙ではないです。

――そういえば、あのページを印刷ミスと勘違

いしたユーザーの方から、交換要望があったと聞きましたが（笑）。
藤野社長　ありました（笑）。それが直接の理由ではないにせよ今回は1週間かけてたっぷり書きました。是非、購入して確認してみてください。
――では次に、現時点ではまだ謎のベールに包まれた、PS2版「トライジール」収録の新作ゲーム「シューティング技能検定」（試用版）について、内容を簡単に教えてください。
藤野社長　単純なシューティングを題材としたミニゲーム集です。「壊せ」とか「避けろ」といったテーマの異なる6種類のミニゲームを一通り行い、最後にプレイヤーのシューティング技能、その名も「パイロット指数」が採点されます。
　このゲームは「頑張れ国松くん」のところでも話したとおり、PS2版「トライジール」の開発に煮詰まっている時期に勢いで開発しました。もちろん、面白いかどうかの判断はプレイした方に委ねますが敵弾をどこまでひきつけられるかを検定する「ナイスボム！」は自分でも結構、気に入ってます。これなら大会とかも可能だし。
――なるほど。今回は試用版ということですが、いつか「シューティング技能検定」の完全版を単体リリースする予定なのですか？
藤野社長　現状はまだ未定です。ユーザーの皆さんの評判次第……、今は神のみぞ知るという感じ。
――因みに「シューティング技能検定」における藤野社長の検定結果は何点だったのですか？
藤野社長　それは内緒（笑）。現時点で一番やり込んでいるのは間違いなく自分だと思いますが、その点数をここで公開したってすぐに上手な方達に抜かれてしまうでしょうから（笑）。
――わかりました（笑）。追加要素はもちろん、新作ゲームまで収録された、内容充実、サービスたっぷりのPS2版「トライジール」を当DVDともども、是非よろしくお願い致します!!
**　ではトライアングル・サービスの今後の予定について教えてください。**
藤野社長　色々プランはありますがアーケード用の新作シューティングゲームを製作します。プラットフォームはおそらくNAOMI。ある程度ですが構想も出来ています。
――うわ！　これは超スクープですね!!　発売はいつごろを予定していますか？
藤野社長　それは未定です（笑）。PS2版「トライジール」の営業活動やイベントが終了次第、製作に着手する予定。気長に待っていていただければ……3年以内には出します。
――先ほどある程度の構想ができているとのことでしたが、どんな内容になるのか少しでよいので是非、教えてください。
藤野社長　自分が開発するシューティングゲームはすべて誰にでもわかりやすく、シンプルというテーマがあります。次回作もそのテーマを逸脱しない作品になるでしょう。理想は1レバー1ボタン（笑）。その辺はこれからじっくり考えて決めます。なお、そのゲームは「XIISTAG」や「トライジール」の続編ではなく新規のタイトルになる予定です。
――現時点での新作の構想は、とにかくシンプルな内容の新タイトル・シューティングゲームになるということですね。わかりました。貴重な情報をありがとうございました!!
**　では長かったこのインタビュー取材もついに終わりを迎えようとしています。最後に、トライアングル・サービスファンにひとことメッセージをお願い致します!!**
藤野社長　ゲームは1日1時間!!
――……本気ですか（笑）？
藤野社長　ギャグです……。
　では、以前に海外のファンからメールをもらった際、返信したメッセージの日本語訳で今日は締めたいと思います。

　「俺が最後のひとりになっても、シューティングゲームを製作しつづけるぜ!!」

　以上です、本日はありがとうございました。
――おお!!　まともだ（笑）。見事な締めでした。こちらこそ、ありがとうございました。またお忙しい中、長時間、本当にお疲れ様でした!!中には答えにくい質問も多々あったかと思いますが、取材を快諾して頂いたことを大変感謝致します。
**　今回の取材を通じ、藤野社長という人物の生き様やクリエイター魂がシューティングファンの皆様に少しでも伝われば幸いです。そしてそして今後の藤野社長のご活躍と、トライアングル・サービスの益々のご発展を我々ファンはいつまでも応援します!!**
**　本日は本当にありがとうございました!!**
藤野社長　次回も「シューティングラブ。」（笑）!!



まだ愛は醒めていない!! おまけコラムラブ。



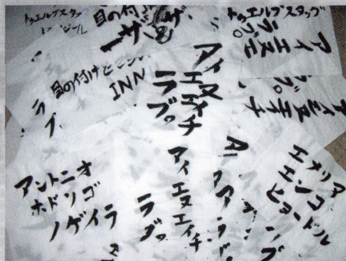
話のネタが尽きない藤野社長。ここではインタビューで掲載しきれなかった社長にまつわるエピソードを紹介する。

「トゥエルブスタッグ」本編映像の差し替えに伴い、当然コメンタリーも再収録しなければならないのだが、締め切りが迫っている。入稿直前、夜遅くの急なスケジュールになってしまったにも関わらず笑顔で応じてくれた社長。写真はそんなコメンタリー再収録後に撮影した凛々しい姿である。



経済誌、しかもデイトレーダーがテーマであるはずのマンガになぜか登場した「トライジール」。このことを当初、社長はまったく認知していなかったようだ。後日、知人から事実を知らされた社長は、なんと無断で引用されているにも関わらず、「宣伝してくれてありがとう！」という趣旨のメールをマンガを掲載した雑誌編集部に送ったが、なにも返信はなかったらしい。なんとも世知辛い話であるが、それにしても社長の懐の深さには驚かされる。

今回のトライアングル・サービスDVD製作にあたって、我々のINSANITYな要求にも精一杯協力してくれた社長。キャッチコピーやロゴ素材製作の際も半紙の山を作るほど、本気で取り組んでくれた。PS2版「トライジール」移植作業の真っ最中で忙しい中、同梱される新作ミニゲーム「シューティング技能検定」製作と我々への細かいシステム面のデータや各種設定資料の提供、監修をたったひとりでやってのける社長にはただただ頭が下がる思いでいっぱいだ。





これら何の変哲もないただのメモ書きに見えるもの、実は設定資料である。よく見ると、どこかで見覚えのある敵たちの動き方や演出などが書かれているのだ。できれば詳細を掲載したかったのだが、薄い鉛筆書きであったり、取引先の電話番号などが書かれていたりした（笑）ため、今回は見送ることにした。ただ、このことからも社長がゲームを作るときの姿勢として「思い付き」「ライブ感」をいかに大事にしているかがよくわかるのではないだろうか。

藤野社長も絶賛!! ClayGun 紹介

「XIIZEAL」を移植しているウクライナの会社ユーロソフトのオリジナルポケットPC用シューティングゲーム、その名も「ClayGun」（クレイガン）
藤野社長をリスペクトする開発者の大和魂を感じてくれ!!　　(TEXT BY T.Fujino)

"ClayGun"（クレイガン）はウクライナのユーロソフト社が製作したポケットPC用シューティングゲーム。



正直なところ海外産のシューティングゲームに期待は持っていなかった。大味な作りでザコ編隊が出てきて中ボスが出ての繰り返し、同じようなゲーム展開が続く"外国人が作ったゲーム"だろうと。ところがサンプルをプレイしてその予想は裏切られた。良い意味で。日本人が作るシューティングゲームよりも日本的なゲームだった。

4人のキャラからひとりを選んでプレイするスタイルは往年の彩京やビデオシステムのシューティングを彷彿とさせますが、敵弾のバラ撒き具合はまるで最近の弾幕シューティングのよう。キャラクターが日本語で「バンザーイ！」と言いながらボムを放ったり、お茶目なボスのグラフィックに思わず笑ってしまったり。開発者が楽しんでゲームを作っているのが伝わってきて好印象。このゲームの開発者は間違いなく【シューティング ラブ。】だ。

【開発者自身が楽しんで作っていないゲームはいかんです。】

プレイヤーの操作にスタイラス（ペン）も使用できるのが"ClayGun"の大きな特徴。Dパッドより操作性は遥かに良好。スタイラスで画面をタッチして自機を直接移動させることができ、微妙な操作で狭い弾の間も抜けられる。なにしろスタイラスでシューティングゲームをプレイするのは新鮮な感覚。シューティングファンならプレイして損は無い。

あと、忘れてはならないのが音楽の良さ。非常にノリが良く繰り返し聞いても飽きの来ない良い意味でゲームっぽい素晴らしい楽曲。ポケットPCのゲームでここまで良いBGMが聴けるとは思ってもみなかった。特にステージ2のBGMは名曲。



ウクライナ発のゲームをはじめてプレイした。このゲームを作った人は恐らく日本のゲームを昔のものから最近のものまでたくさん遊んでいるはず。そうに違いない!! スタッフクレジットを見ると開発スタッフが数人いるのを確認できたが、その中でも注目するべき点がある。プログラム・グラフィック・ゲームデザインと多岐に渡って作業をしている人物がいる！ 驚いた。がぜんこのウクライナ人のGleb氏に興味を持ってしまった。



<クレイガン詳細>

■ステージ構成
全5面+隠しステージ
■レバー
自機操作(8方向)
ペンでも自機操作が可能
■ショット
5段階パワーアップ
通常ショットの他にも
近くの敵にダメージを与えたり
敵弾を消す特殊攻撃が可能
■ボム
ストック制緊急回避攻撃

http://claygun.com/

ウクライナ発！

ClayGun開発チームによる XIISTAGインプレッション

左ページに紹介した、ウクライナの会社ユーロソフト「ClayGun」開発チームによる、藤野社長へのリスペクト全開の「XIISTAG」インプレッションをここに掲載する。

One journalist, while reviewing XIISTAG, compared the genre of vertical shooting games to Elvis Presley, saying that "Everyone claims it to be dead, yet sightings of it luckily refuse to die".

For a bystander, shooting games seem to appear the same old affair they probably remember from their childhood days.
It is not uncommon for the gaming population to accept the doctrine of gaming evolution being directly linked to technical advancements.
The idea of improving on an existing core gameplay is often neglected, and as a result many classical genres either considered obsolete or reduced to "casual gaming" status.

In our opinion, vertical shooting games represent one of those few rare species in modern video gaming world, that is while almost as old as videogames themselves, yet still continue to evolve and improve (mostly thanks to efforts of Japanese game developers).

XIISTAG's take on the existing shooting formula is to make player's plane the most powerful weapon at the expense of great dangers associated with attacking the hordes of enemies in this way.
It represents an emerging sub-genre (and pre-dates many other entries to this subgenre) where the importance of the main shot is reduced greatly, and some other offensive weapon is designed to replace it in the hands of a skillful player.
To survive, to prevail and to score high in XIISTAG you need to rely on the side-attack, and afterburner attack, and the bombs! It's a great way to appreciate the game's core idea by watching someone possessing the necessary skills as they play thru the game.
The sense of rhythm is at the very core of all modern shooters worth mentioning. In our view these games are all about rhythm and the state of trance. Pay attention to the formations of small enemies, to their arrangements, they're there to show you the right path thru the game.
Don't be afraid to attack up close. Feel the rhythm, and appreciate the choreography.

And one more thing about XIISTAG. It is friendly to newcomers! It is well balanced and features different "paths" thru the game depending on player's performance.

We're currently working on bringing XIISTAG to Windows Mobile platform, where it will be retitled as XIIZEAL.
Essentialy, this is the first attempt to port a modern shooting game from arcade to this platform.
In this incarnation the game is controllable with a stylus, and we believe this will add a new dimension to the game while preserving its original look-and-feel.

-- ClayGun dev team.

※藤野社長と相談した結果、ライブ感を重視し、日本語訳は掲載いたしません。皆さんでお願いいたします。

緊急告知

ウクライナからシューティングラブ。

XIIZEAL がポケットPCで登場!!

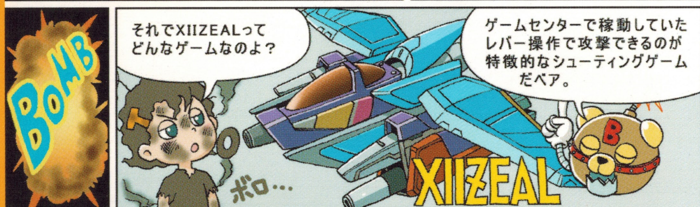
トゥエルブジール

話題のPDA"W-ZERO3"でも動く！

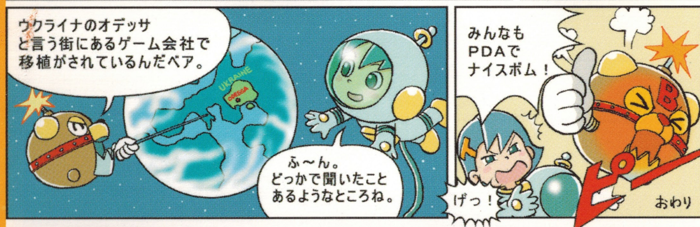
作. いしはら いくろう











レバーをペンに持ちかえろ！

トゥエルブジール

ポケットPCにも援軍登場！XIIZEAL！

アイエヌエイチラブ。



トライアングル・サービス TRIANGLE SERVICE

NH Insanity Naked Hunter

NH

INSANITY DVD THE SHOOTING LOVE XIISTAG & TRIZEAL

シューティングラブ。読本